2/91 DAS GROSSE COMPUTER-UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

# POWER PLAY

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 24,-

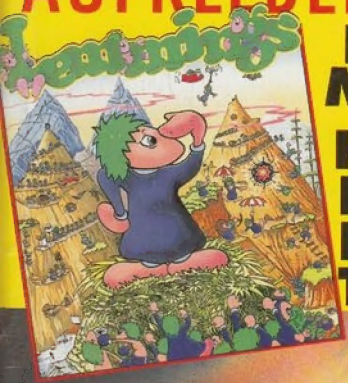
Konkurrenz für den Game Boy

## PORTABLE-POWER

Game Gear und Turbo Express im Test

KOSTENLOS

## AUFKLEBER




IM HEFT

Abgehoben

## MIG 29 FALCON MK 2

High-Tech-Flugshow

Söldnerbraut & Sonnenglut

## HARD NOVA

Der Nachfolger zu Sentinel Worlds

# ANTARES

4 DISKETTEN
SPIELSTAND ABSPEICHERBAR
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG
AUF HARDDISK INSTALLIERBAR
2 MEGABYTE GRAFIKEN
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo. – Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.
**Tel.: 06107/62067**
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

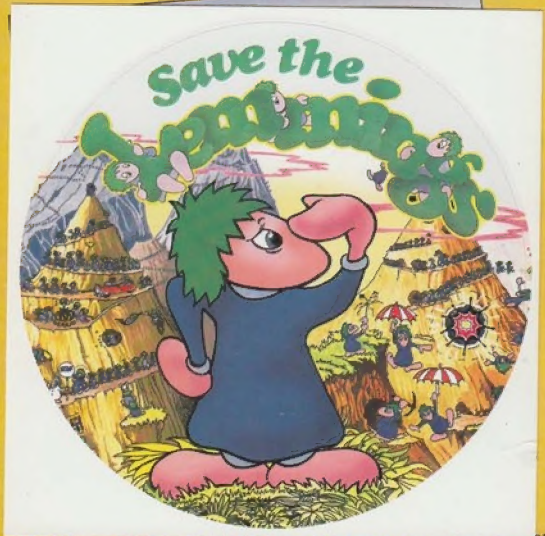
- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTHE
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Vertrieb: Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach · Tel.: 06107/76060

# KLEB' DIR EINEN

Zusammen mit Psygnosis und United Software präsentiert Euch *POWER PLAY* diesen schicken Sticker zum neuen Superspiel "Lemmings". Möge er kräftig kleben und hartnäckig haften, wo immer Ihr ihn draufdrücken




werdet. Sollte sich jemand den Lemmings-Sticker bereits gemopst haben, so könnt Ihr ihn gegen Einsendung eines mit 1,- Mark frankierten Rückumschlags, auf dem Eure Anschrift steht, bei folgender Adresse nachbestellen:

United Software • Postfach 21 53 • 4835 Rietberg 2

# VIER SPIELE VIER WELTEN...

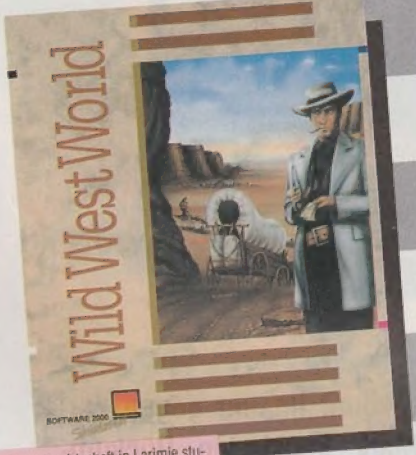
Ein Spiel wie ein Roman.
Nur spannender. Sie sind die Hauptperson und den Geheimnissen der Zeit auf der Spur. Eine phantastische und gefahrvolle Reise, auf der Sie die Ursache der Großen Katastrophe herausbekommen können, wenn Sie das Rätsel des Stundenglases lösen. Diese anspruchsvolle Artventure räumt gründlich mit dem Vorurteil auf, in deutscher Sprache ließe sich kein vernünftiges Parsing realisieren. In mehr als 100 Räumen und vielen schönen Grafiken kommunizieren Sie – in deutsch – ausführlich mit mehr als 20 Charakteren. Geschickt wie Sie sind, werden Sie sogar von einigen dieser Personen Hilfe bekommen.

Für PC, AMIGA und Atari ST.

Wenn Sie nur eine ruhige Kugel schieben wollen, sollten Sie lieber Kegeln gehen. Bei CENTURY gilt es, die Kugel mit Geduld und viel Geschick durch verzwickte Labyrinthe und vertrackte Situationen zu steuern. Immer auf der Suche nach dem bedeutenden Schlüssel, der Ihnen manche Türe öffnet. Und wenn Sie es mit der Metallkugel geschafft haben, dürfen Sie Ihr Fingerspitzengefühl auch an der Glas- oder der Kunststoffkugel testen.
Selbst nach Jahrhunderten hat das alte asiatische Geduldspiel nichts von seiner Faszination eingebüßt. Sie werden sehen: Es ist zum Kugeln.

Für AMIGA, (PC, C-64 in Vorbereitung).

Laufwerk ab, Diskette frei für den neuesten Volkssport: Lettrixen. Nicht so nervtötend wie Skate-Bording, nicht so lächerlich wie Mountain-Biking. Beim Lettrixen dürfen Sie auch mal wieder Ihren Kopf gebrauchen. Lettrixen ist die Fortsetzung des Puzzelns mit anderen Mitteln: Sie setzen, rotieren, löschen Ihre Spielsteine, um ganz bestimmte Buchstaben oder Symbole zu bekommen – natürlich gegen ein Zeitlimit. Wer schnell denken und entscheiden kann, läßt sich bestimmt kein X für ein U vormachen!



Für AMIGA, PC, (C-64 in Vorbereitung).

Für AMIGA, Atari ST, C-64 und PC.

Muß man Betriebswirtschaft in Larimie studiert haben, um die Handelsgewohnheiten des Wilden Westens zu durchblicken? Man muß es nicht. In dieser Wirtschaftssimulation in Wildwest-Manier kommen auch Greenhorns zum Zuge – etwas Phantasie vorausgesetzt. Wie wird man beliebtester Bürger von Krahtown, Onneville und Gold City? Mit friedlichem Viehhandel vielleicht, mit einer Handvoll Dollar,oder mit ein paar Blauen Bohnen und einem kleinen Postkutschenüberfall? Es gibt so unendlich viele Möglichkeiten. Manche ehrliche sollen auch zum Ziel führen, sagt man in Gold City. Aber wer glaubt das schon?

SOFTWARE 2000

# Rundenrekord und Kleingeldkiller

Ins winterlich kalte Paris zog es Winnie: Er stattete dem französischen Platten- und Software-Hersteller Delphine einen Besuch ab. Zwischen goldenen James-Last- und Richard-Claydermann-Scheiben wurde über 16-Bit-Konsolen, Grafik-Adventures und französische Küche geplaudert (einen Bericht ohne Kochrezepte findet Ihr auf Seite 28). Danach blieb noch genug Zeit, die verbliebenen Devisen an den Mann zu bringen: Mit den englischen Kollegen David "Zero" Wilson und Laurence "The One" Scotford wurde ein altertümlicher Flipper bearbeitet, bis auch der letzte Geldbeutel von französischem Hartgeld befreit war.

Abgehoben: Ocean in der Kirche

Adventurefreak: Michael von Delphine

Nicht minder kalt war es Martin und Volker, die in Manchester Ocean besuchten, einen Bericht lest Ihr auf Seite 26. Die nächste Station des Englandtrips: das Software-Haus Domark in London. Nach einer 30minütigen, extrem rabiaten Taxifahrt (Martin: "Jetzt weiß ich, wie man Amok fährt", Volker: "Brrr..") waren die beiden bestens eingestimmt, einen Blick auf Hard Drivin' II zu werfen. Bei Domark steht übrigens ein Hard-Drivin'-Automat im Büro, auf dem Domarks Pressesprecherin Clare Edgeley ihre Rundenrekorde bricht. Clare ist eines der wenigen weiblichen Wesen, die sich mit Freuden in jede verfügbare Arcade-Halle stürzen. Nach einigen rasanten Runden und viel Geschrei ging es zurück nach München.

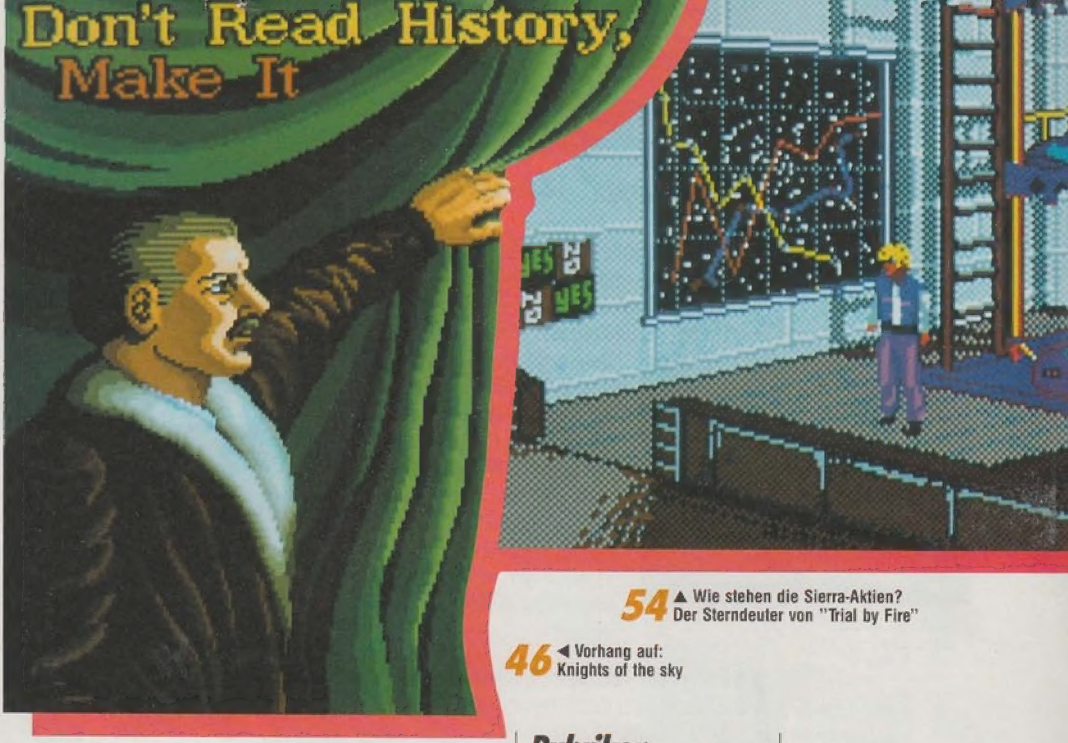
Außer sich: Martin mit dem Super Famicom

Arcade-Spezialistin: Clare Edgeley von Domark

Wenn ein neues Videospielsystem bei uns eintrifft, wird es besonders ausführlich getestet. So auch bei Nintendos neuer 16-Bit-Konsole, dem "Super Famicom". Einen "Herz und Nieren"-Test findet Ihr auf Seite 14 — doch der hatte seine Vorgeschichte. Martin, bekannt für seine Vorliebe von Geschicklichkeitsspielen und "Super Mario, egal welcher Teil", setzte sich drei Nächte vor den heimischen Monitor und spielte das Modul fast durch — bis zum letzten Level. Doch das Gerät bekam keine Chance abzukühlen. Kaum in der Redaktion eingetroffen, wurde es Martins Händen entrissen ("Meins! Meins!") und mit "F-Zero" bestückt, wo sich der Rest der Mannschaft heiße Gefechte um die beste Rundenzeit lieferte.

Einen schönen schneehaltigen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team




**54** ▲ Wie stehen die Sierra-Aktien? Der Sterndeuter von "Trial by Fire"

**46** ◄ Vorhang auf: Knights of the sky

## Aktuell


Schnipsel aus der Software-Szene 11

Erste Eindrücke zum Videospiel Super Famicom 14

■ NEC und Sega: Starke Konkurrenz für Game Boy und Lynx 16

Programmierteam The Assembly Line wagt sich an ein 3D-Action-Adventure: Cybercon 18

Falcon MK II, die komplett überarbeitete Fassung von Falcon 16 20

■ Geheimnis gelüftet: Der sowjetische Superbomber "MIG 29" als Computersimulation 22

*POWER PLAY* über erste Eindrücke von "Amberstar", Thalions neuem Rollenspiel 24

Bei Automatenumsetzungen die Nase vorn: Software-Gigant "Ocean" 26

Versucht das amerikanische Monopol zu knacken: Software-Hersteller Delphine 28

*POWER PLAY* präsentiert: Die erfolgreichsten Software-Songs auf CD 30

"Tour de Paris" zu gewinnen: B.A.T.-Wettbewerb 144

Hard-Drivin'-Wettbewerb 162


## Unter der Lupe


Pixel-Pracht 140


## Rubriken


So bewerten wir 8

Software-Charts und Hitparaden 32

Crème de la crème 102

Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb 102

Euer Forum: Clubecke 62

High Score: Hall of Fame 68

Leserbriefe 64

Starkiller 104

Neues aus der Comicszene 161

Musik, Bücher, Filme 164

Inserentenverzeichnis 139

Impressum 131

Vorschau auf die kommende Ausgabe 166


## Computerspiele-tests


Altered Destiny 52

ATF 2.00 133

Botics 133

Carthage 44

Championship Run 125

Cosmic Bane 50

Cougar Force 134

Crime Time 55

Death Trap 132

Dino Wars 134

Dragon Breed 130

Eagles Rider 131

Final Battle 55

Golden Axe 130

■ Hard Nova 48

Kings Quest V 53

Knights of the sky 46

Lemmings 34

Lightspeed 47

Mystical 132

Night Breed Action 129

Oils Well 135

Over The Net 127

Panza Kick Boxing 126

Robocop II 129

Savage Empire 49

Second World 135

Shanghai II 122

Speedball II 123

Spiderman 128

Spindizzy Worlds 56

Super Off Road 124

Super Skweek 122

Toyota Rally 126

Trial by Fire 54

Vodoo Nightmare 128


## Kurztest-Computerspiele


Overrun, Stundenglas 136

Strider II, Transworld 136

Intern. Soccer Challenge, Rouge Trooper 136

International 3D-Tennis, Matrix Marauder 136

Ra, The Spy Who Loved Me 137

Imperium, Interphase 137

TV Sports Basketball, Loopz 139

Team Yankee, Ports of Call 139


·2·

**124**
Gewinnen lohnt sich: "Super Off Road" ▶

**56**
▲ Entdeckt Welten, die zuvor noch keiner gesehen hat

**44** ▲ Römischer Rowdy stürmt "Carthage"

## Videospieletests


| | |
|---|---|
| Aero Blasters | 150 |
| Arrow Flash | 149 |
| Castle of Illusion | 146 |
| Danan | 153 |
| Dragons Curse | 152 |
| Dynamite Duke | 148 |
| Fire Shark | 148 |
| Gargoyles Quest | 156 |
| Gauntlet | 152 |
| Impossible Mission | 153 |
| Indiana Jones | 158 |
| Iron Sword | 153 |
| Ms Pac Man | 158 |
| Paperboy/Master System | 158 |
| Paperboy/Lynx | 160 |
| Road Blasters | 154 |
| Xenophobe | 158 |
| Zalor Mercenary | 156 |

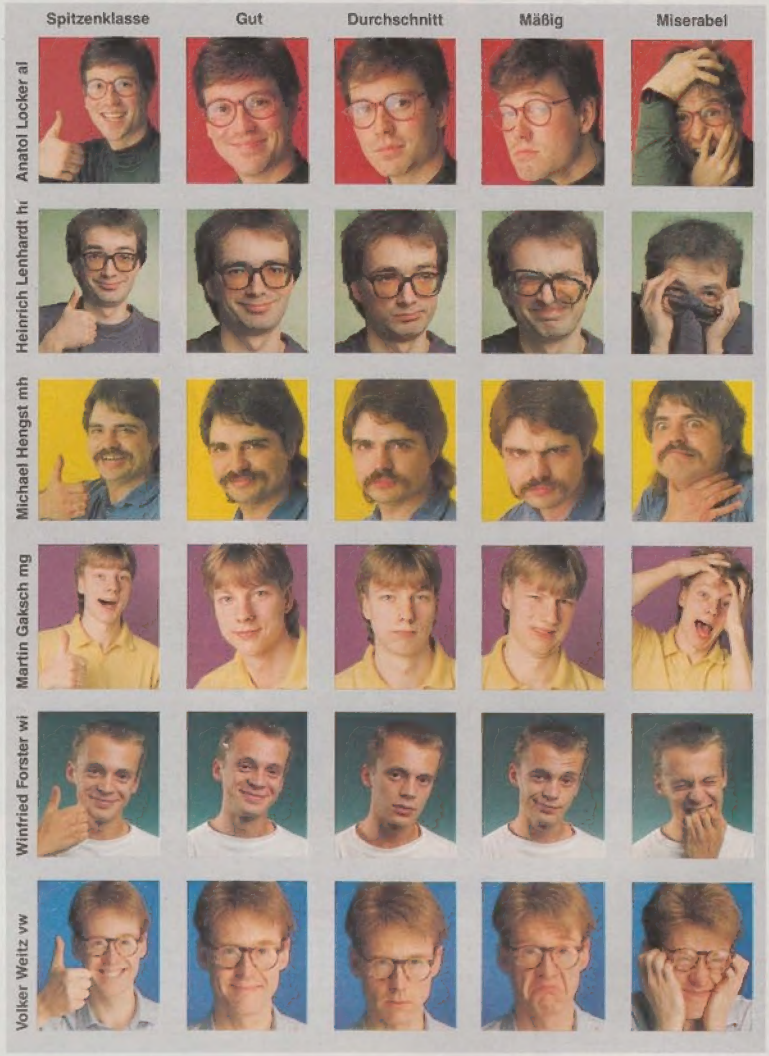

## Power-Tips


| | |
|---|---|
| **Computerspieletips** | |
| Might & Magic II | 70 |
| Monkey Island | 70 |
| Starblade | 73 |
| The Immortal | 74 |
| Wings of Fury | 75 |
| Dragonflight | 76 |
| Railroad Tycoon | 82 |
| Lost Patrol | 82 |
| Simulcra | 82 |
| Legend of Faerghail | 83 |
| Might & Magic II | 83 |
| Damocles | 84 |
| **Schummelecke** | |
| Chambers of Shaolin, Back to the Future 2, Stormlord, Pirates, Jane Seymour, Street Rod | 86 |
| Budokan, Secret of the Silver Blades | 87 |
| **Dr. Bobo antwortet** | |
| Chaos strikes back, Die Antwort zu Last Ninja 2, Curse of the Azure Bonds, Indiana Jones Graphic Adv., Don't go alone, Wasteland, Phantasy Star I, Phantasy Star II, Legend of the Sword, Captive | 87 |
| **Videospieletips** | |
| Strider | 88 |
| Electrocop | 89 |
| Fatman | 93 |
| Devil Crash | 93 |
| Cybercore | 94 |
| Double Dragon | 94 |
| Faxanadu | 94 |
| Blue Lightning | 95 |
| Thunderforce III | 95 |
| Teenage Turtles | 95 |
| Paranoia | 95 |
| Double Dragon | 95 |
| Super Monaco GP | 95 |
| **Clue-Book** | |
| Dragon Wars Teil 2 | 96 |


■ Titelthemen

# DIE WERTUNGEN

**Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.**




In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

## Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

**STECKBRIEF**

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

| MS-DOS 39% | AMIGA 39% |
|---|---|
| Grafik: 60% Sound: 38% | Grafik: 65% Sound: 41% |
| Schwierigkeit: leicht | Schwierigkeit: leicht |
| **ATARI ST 39%** | **C 64** |
| Grafik: 65% Sound: 41% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: leicht | |

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-

**Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.**

**Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.**

## Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

## Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

## Software-Lieblinge

Momentan spielt...

### ...Volker Weitz

James Pond (Amiga), Azure Bonds (Amiga), Final Fantasy Legend (Game Boy)

### ...Michael Hengst

Final Fantasy (Game Boy), Command H.Q. (MS-DOS), Hard Nova (MS-DOS)

### ...Winnie Forster

Aero Blasters (PC-Engine), Mickey Mouse (Mega Drive), Lemmings (Amiga)

### ...Martin Gaksch

Gargoyle's Quest (Game Boy), Spindizzy Worlds (Amiga), Lemmings

### ...Heinrich Lenhardt

Lemmings (Amiga), Tunnels & Trolls (MS-DOS), John Madden Football (Mega Drive)

### ...Anatol Locker

Spindizzy Worlds (ST), Final Fantasy Legend (Game Boy), Lemmings (Amiga)


# BRANDHEISSE SPIELE – EISKALTE PREISE!

## ST & AMIGA

| | ST | AM |
|---|---|---|
| Buck Rogers* (1 MB) | | 77,95 |
| Battle Command | 62,95 | 62,95 |
| Cadaver | 69,95 | 69,95 |
| Challengers (5 Titel) | 77,95* | 77,95* |
| Corporation | | 84,95 |
| Dragonflight | 77,95 | 77,95 |
| Emlyn H. Int. Soccer | 64,95 | 64,95 |
| F-19 Stealth Fighter | 77,95 | 77,95 |
| Flood | 69,95 | 69,95 |
| Full Blast (6 Titel) | 77,95* | 77,95* |
| Immortal (1 MB RAM) | 69,95 | 69,95 |
| Imperium | 69,95 | 69,95 |
| Kick Off 2 | 54,95 | 54,95 |
| Killing Game Show | 62,95* | 62,95 |
| Klax | 54,95 | 54,95 |
| Last Ninja 2 | 64,95 | 64,95 |
| Legend of Faerghail | 77,95* | 77,95 |
| Loopz | 62,95* | 62,95* |
| Lotus Esprit Turbo | 64,95 | 64,95 |
| M1 Tank Platoon | 77,95 | 77,95 |
| Operation Stealth | 64,95 | 64,95 |
| Paradroid'90 | 62,95 | 62,95 |
| Pang | 62,95 | 62,95 |
| Platinum (4 Titel) | 64,95 | 64,95 |
| Plotting | 64,95 | 64,95 |
| Powermonger | 77,95 | 77,95 |
| Projectyle | 69,95 | 69,95 |
| Puzznic | 62,95 | 62,95 |
| Rick Dangerous 2 | 69,95 | 69,95 |
| Sega Master Mix (5 T.) | 62,95 | 62,95 |
| Shadow of Beast 2 | | 84,95 |
| Simulcra | 69,95 | 69,95 |
| Spindizzy Worlds | 62,95 | 62,95 |
| Sporting Gold (3 Titel) | 77,95 | 77,95 |
| Their finest Hour | 77,95 | 77,95 |
| Thunderstrike | 64,95 | 64,95 |
| Turrican | 54,95 | 54,95 |
| Wheels of Fire (4 T.) | 77,95 | 77,95 |
| Wings (1 MB RAM) | | 77,95 |
| Wings of Death | 69,95 | 69,95 |

## C-64/128

| | Kass. | Disk. |
|---|---|---|
| Big Box (30 Titel) | 46,95 | 54,95 |
| Buck Rogers* | | 64,95 |
| Challengers (5 Titel) | 38,95* | 54,95* |
| Epyx 21 (3 Titel)* | 38,95 | 42,95 |
| Fantastic Soccer | 14,95 | 19,95 |
| Full Blast (5 Titel) | 38,95* | 54,95* |
| Indy Jones Action | 27,95 | 38,95 |
| Kick Off 2 | 27,95 | 38,95 |
| Klax | 27,95 | 38,95 |
| Loopz | 27,95* | 38,95* |
| Maniac Mansion | | 62,95 |
| Platinum (4 Titel) | 38,95 | 52,95 |
| Puzznic | 27,95 | 38,95 |
| Rainbow Islands | 27,95 | 38,95 |
| Rick Dangerous 2 | 27,95 | 38,95 |
| Rings of Medusa | | 42,95 |
| Sega Master Mix (5 T.) | 38,95 | 52,95 |
| Time Soldier | 27,95 | 38,95 |
| Turrican | 27,95 | 38,95 |
| Wheels of Fire (4 T.) | 27,95 | 49,95 |

## IBM PC

| | 3,5" | 5,25" |
|---|---|---|
| Battle Chess 2 | 77,95 | 77,95 |
| Buck Rogers* | 77,95 | 77,95 |
| Challengers (4 Titel) | 77,95 | 77,95 |
| Covert Action | 99,95 | 99,95 |
| Flight of Intruder | 92,95 | 92,95 |
| Full Blast (6 Titel) | 77,95* | 77,95* |
| Ishido | 77,95 | 77,95 |
| Kings's Quest 5* | 94,95 | 94,95 |
| Legend of Faerghail | 77,95 | 77,95 |
| Loopz | 69,95 | 69,95 |
| M. U. D. S. | 69,95 | 69,95 |
| PGA Tour Golf | 69,95 | 69,95 |

## IBM PC

| | 3,5" | 5,25" |
|---|---|---|
| Quest for Glory 2* | 94,95 | 94,95 |
| Secret of Monkey Isl.* | 62,95 | 62,95 |
| Silent Service 2 | 84,95 | 84,95 |
| Sporting Gold (3 Titel) | 77,95 | 77,95 |
| Test Drive 3 | 77,95 | 77,95 |
| Wing Commander* | 84,95 | 84,95 |
| Wings of Fury* | 77,95 | 77,95 |
| Wonderland | 92,95 | 92,95 |

## Demnächst lieferbar:

Preis und Lieferzeit bitte anfragen!

LEMMINGS, Lightspeed, Panza Kick Boxing, SIM EARTH, Speedball 2, Super Off Road

## SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

### ATARI ST (je 19,95)

APB, Crystal Castles, Deja Vu, Dragon Spirit, Flintstones, Passing Shot, Star Ray

3D Pool, Airborne Ranger, Barbarian 2, Captain Fizz, Drivin' Force, Menace, Powerdrift, Scramble Spirits, Space Harrier 2 (je 24,95)

### AMIGA (je 19,95)

Blasteroids, Circus Attractions, Cybernoid 2, Dragon Spirit, Dyter 07, Galaxy Force, Hawkeye, Impact, Pioneer Plague, Spherical, Star Ray, Warp

3D Pool, Chambers of Shaolin, Microprose Soccer, Premier Collection 2, Space Harrier 2, Triad 2 (je 24,95)

### C-64 Kassette (je 9,95)

Blasteroids, Boulder Dash, Boulder Dash 2, Circus Games, Football Manager, Hacker 2, Impact, Roller Coaster, Terry's Big Adventure, Thunderbirds

### C-64 Diskette (je 9,95)

Archon Collection, Deja Vu, Dizzy Dice, Elven Warrior, Gremlins, Nato Assault Course, Reversal, Star Ray, Street Cred Boxing, Street Cred Football, Terry's Big Adventure, Three Stooges, Thundercross, Track & Field

### IBM PC 5.25" (je 19,95)

Arcticfox, Boulder Dash, Boulder Dash 2, Donkey Kong, Football Manager, Gremlins, Roller Coaster, Skyfox 2, Star Ray, Tau Ceti

Aaargh!, Baal, Indoor Sports, Railroad Works, Sidewinder, Sinbad, Starglider (je 24,95)

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schnäppchen).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!
- Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4, Nintendo Gameboy.
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
- Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150.- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

**INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN**

Inh. Elke Heidmüller

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| A-Tank Killer | 79,90 |
| Apprentice dt. | 51,90 |
| Chaos Strike Back * | a.A. |
| Badlands dt. | 52,90 |
| Back to the Future II | 57,90 |
| Battle Command dt. | 54,90 |
| Challengers dt. | 67,90 |
| Curse of Ra dt. | 52,90 |
| Chuck Jeagers 2.0 dt. | 62,90 |
| Century dt. | 63,90 |
| Captive dt. | 62,90 |
| CURSE OF THE AZURE BOND | 69,90 |
| Conquest of Camelot | 83,90 |
| Codename Iceman | 83,90 |
| Corporation dt. | 62,90 |
| Dragon Flight dt. | 69,90 |
| Dinowars dt. | 49,90 |
| Dungeonmaster dt. | 63,00 |
| Elite dt. | 63,00 |
| F-16 Falcon dt. | 70,00 |
| F-16 Mission 2 dt. | 52,90 |
| F-19 Stealth Fighter dt. | 67,90 |
| Flimbo Quest dt. | 62,00 |
| Future Basketball dt. | 62,90 |
| Flood dt. | 62,90 |
| Gremlins 2 dt. | 47,90 |
| Heros Quest | 83,90 |
| Immortal dt. | 63,90 |
| Imperium dt. | 62,90 |
| ISHIDO DT. | 64,90 |
| Indianapolis 500 dt. | 62,90 |
| Inter.Soccer Challenge dt. | 62,90 |
| Kalhaan dt. | 63,90 |
| Kings Quest 4 | 83,90 |
| Kings Quest 3er Pack | 79,90 |
| Loopz dt. | 65,90 |
| Loom dt. | 67,90 |
| Midnight Resistance dt. | 52,90 |
| M 1 TANK PLATOON DT. | 69,90 |
| Midwinter dt. | 62,90 |
| Murder dt. | 54,90 |
| Murder in Space dt. | 62,90 |
| Operation Spruance dt. | 72,90 |
| Operation Stealth dt. | 57,90 |
| On the Road dt. | 65,90 |
| Over the Net dt. | 63,00 |
| Puzznik dt. | 52,90 |
| Pirates dt. | 64,90 |
| PORTS OF CALL | 49,90 |
| Pool of Radiance dt. | 58,90 |
| Powermonger dt. | 65,90 |
| Prince of Persia dt. | 63,90 |
| Rick Dangerous 2 dt. | 57,90 |
| SIDMON MIDI PROFFESIONAL DT. | |
| Second World | 52,90 |
| Soccer Mania dt. | 58,90 |
| Super off R Racer dt. | 64,90 |
| Transworld | 69,90 |
| Tower FRA dt. | 69,90 |
| Voodoo Nightmare dt. | 59,90 |
| Unreal dt. | 75,90 |
| Vaxine dt. | 59,90 |
| Venom Wings dt. | 63,90 |
| Wings dt. | 72,90 |
| Wings of Death dt. | 63,90 |
| Z OUT dt. | 54,90 |

**ATARI ST**

| | |
|---|---|
| Adv. Tactical Fighter dt. | 62,90 |
| Battle Command dt. | 57,90 |
| Back to the Future II dt. | 57,90 |
| Corporation dt. | 62,90 |
| Conquest of Camelot | 83,90 |
| Callenger dt. | 67,90 |
| Dragon Flight dt. | 69,90 |
| F-19 Stealth Fighter dt. | 67,90 |
| Flimbo Quest dt. | 62,90 |
| Gremlin 2 dt. | 47,90 |
| Immortal dt. | 63,90 |
| Kahlaan dt. | 63,90 |
| Lord of Doom dt. | 63,90 |
| On the Road dt. | 65,90 |
| Puzznik dt. | 59,90 |
| Powermonger dt. | 65,90 |
| M 1 Tank Platoon dt. | 69,90 |
| Robocop 2 dt. | 57,90 |

Weitere ST-Spiele a. Anfrage.

**MS-DOS 3.5&5.25**

| | |
|---|---|
| Adv. Tactical Fighter dt. | 63,90 |
| A-10 Tank Killer | 85,90 |
| Bard's Tale III | 75,90 |
| Cocer Action dt. | 87,90 |
| Colonels Bequest | 89,90 |
| Crash Course dt. | 67,90 |
| Flight of the Intruder dt. | 85,90 |
| Indianapolis 500 dt. | 62,90 |
| Ishido dt. | 72,90 |
| Kings Quest 5 | 83,90 |
| MUDS dt. | 67,90 |
| Monkey Islands dt. | 83,90 |
| Midwinter dt. | 74,90 |
| M 1 Tank Platoon dt. | 82,90 |
| Ports of Call dt. | 75,90 |
| Prince of Persia dt. | 67,90 |
| Powerpack | 67,90 |
| Railroad Taicun dt. | 79,90 |
| Second Front | 70,90 |
| Silent Service II dt. | 85,90 |
| Snowstrike dt. | 62,90 |
| Their finest Hour dt. | 67,90 |
| Ultima 6 | 69,90 |

**C-64**

| | |
|---|---|
| Apprentice dt. | 34,90 |
| Atomix dt. | 34,90 |
| Back to the Future 2 dt. | 34,90 |
| Bundesliga Manager dt. | 35,90 |
| Buck Rogers | 49,90 |
| Curse of the Azure Bond dt. | 52,90 |
| F-16 Combat Pilot dt. | 45,90 |
| Flimbo Quest dt. | 36,90 |
| Glücksrad dt. | 25,90 |
| Kings Bounty dt. | 45,90 |
| Lettrix dt. | 35,90 |
| Might & Magic 2 dt. | 46,90 |
| Monty Pyton dt. | 35,90 |
| Second World dt. | 26,90 |
| Super Off Road dt. | 35,90 |
| Summer Camp dt. | 35,90 |
| Test Drive 2 | 42,90 |
| Muscle Cars | 22,90 |
| MUDS dt. | 35,90 |
| European Challenge | 22,90 |
| Turrican dt. | 34,90 |
| USS John Young dt. | 27,90 |

* Versand per NN (UPS oder Post 8,00 DM)
* Unsere aktuelle Preisliste f. C64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Sega, Nintendo u. PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag
**24 Std. Bestellannahme** (Anrufbeantworter)
* Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

**Computer Softwarevertrieb**

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
Mo.- Fr. 10.00 - 18.30 Uhr
**Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03**
**Besonderer Service:** UPS - AIR innerhalb von 24 Stunden


# Sega-Schnäppchen

Electronic Arts bastelt fleißig an weiteren Mega-Drive-Modulen. Nach "John Madden Football" steht als nächstes die Umsetzung des Action-Spektakels **Battle Squadron** an. Gegenüber dem Amiga-Original soll sich nicht viel geändert haben. Die vertikal scrollende Ballerei bietet das übliche Extraarsenal, einen Zwei-Spieler-Modus und ein üppiges Option-Menü, in dem u.a. der Schwierigkeitsgrad eingestellt wird. Als besonderer Gag sind die Bildschirmtexte in deutscher Sprache gehalten. Dies trifft auch auf die leicht verrückte Minigolfsimulation **Zany Golf** zu, in der neun höchst ungewöhnliche Löcher auf Euch warten. Beide Spiele werden in diesen Tagen offiziell ausgeliefert. In Amerika ist außerdem das Basketballspiel **Lakers vs Celtics** in der Pipeline. Dieses Modul wird allerdings vorerst nur als Import zu haben sein, da es wahrscheinlich nicht vor Mitte '91 in Deutschland erscheint. *mg*

**Feuer frei für Electronic Arts' Battle Squadron (Mega Drive)**

# Verwandlungskunst

Mega-Drive-Besitzer, die sich bislang immer geärgert haben, daß ihnen die Hundertschaft Master-System-Module durch die Lappen geht, sollten aufhorchen. Seit kurzem gibt es einen Adapter fürs Mega Drive, mit dem man 99 Prozent aller Module des kleinen Bruders verwenden kann (nur ganz wenige ältere Titel machen Probleme). Das elegant gestylte Zubehörteil wird einfach in den Modulschacht gesteckt und gestattet sowohl die Verwendung der kleinen Cards als auch der größeren Mega-Cartridges. Ein Pause-Taster ist ebenfalls vorhanden. Gespielt wird mit den Mega-Drive-Joypads oder -Joysticks. Wer ältere *POWER-PLAY*-Ausga-

**Dieser Adapter erlaubt das Spielen von Master-System-Modulen auf dem Mega Drive**

ben aufmerksam studiert, wird die ein oder andere Spieleperle entdecken, die den Kauf dieses ca. 120 Mark teuren Adapters durchaus schmackhaft machen. Der **Master-System-Adapter** ist momentan als USA-Import u.a. beim CWM-Versand in Bad Harzburg erhältlich. Die offizielle deutsche Version soll in Kürze erscheinen und wird preislich in denselben Regionen wie der US-Import angesiedelt sein. *mg*

## Konami-Kenner

Die Würfel sind gefallen. Marco Gebbert aus Memmingen kann seit kurzem einen Original Konami-Spielautomaten mit der **Gradius III**-Platine in seinem Zimmer bewundern. Marco hatte alle Fragen in unserem Wettbewerb in Ausgabe 9/90 richtig beantwortet und natürlich Glück beim Losentscheid durch unsere Glücksfee Susan. Wir wünschen ihm viel Spaß beim Spielen — und verständnisvolle Eltern, denen der Lärm nicht so schnell auf den Geist geht.

Hier noch einmal alle Fragen mit den richtigen Antworten:

*Frage 1:*
Wie heißt das neue Label von Konami, unter dessen Namen in Deutschland die Computerspiele-Umsetzungen von Konami-Automatenhits erscheinen?
*Antwort:* Palcom

*Frage 2:*
Welches Spielgenre wird beim neuen Konami-Automaten "Parodius" auf die Schippe genommen?
*Antwort:* Ballerspiele

*Frage 3:*
In welchem Konami-Automaten spielen Katzen die Hauptrolle?
*Antwort:* Kitten Kaboodle

*Frage 4:*
In welcher zeitlichen Reihenfolge erschienen folgende Arcade-Automaten?
*Antwort:* Nemesis, Salamander, Vulcan Venture, Gradius III

*Frage 5:*
Welcher der folgenden Automatenhits stammt nicht von Konami?
*Antwort:* Sonic Boom

*Frage 6:*
Wie lautet der Untertitel zum Spiel "Castlevania II" fürs Nintendo Entertainment System?
*Antwort:* Simon's Quest *mg*

## Helfershelfer

**In dem Buch gibt's Tips & Tricks zu 60 Master-System-Spielen**

Wer bei manchen Spielen für das **Master System** nicht mehr weiterkommt, der kann sich entweder unserer Power-Tips bedienen oder das soeben erschienene **Tips & Tricks-Buch** von Sega kaufen. Auf ca. 160 Seiten mit (teilweise) farbigen Abbildungen werden Lösungshilfen, versteckte Musikmenüs und geheime Continue-Modi zu 60 Modulen aufgezählt. Große Geheimnisse, die zuvor noch nie in der *POWER PLAY* standen, werden zwar kaum geboten, dafür sind Papierqualität und Aufmachung recht ordentlich. Das Buch ist ein nützliches Sammelwerk, das allerdings ziemlich überteuert ist. Knapp 40 Mark muß man für die Tips & Tricks-Sammlung anlegen. *mg*

## Künstliche Welten

Spiele wie "Driller", "Darkside" und "Castle Master" des Incentive-Programmierteams sind längst ein Begriff: Welten in ausgefüllter 3D-Grafik, kombiniert mit stimmigen und logischen Rätseln, haben uns schon um so manche Nachtruhe gebracht. Domark geht jetzt noch einen Schritt weiter: Mit dem **3D Construction Kit** könnt Ihr Euch eine eigene künstliche Spielumgebung basteln. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Räume, Häuser, ja ganze Städte sind ebenso möglich, wie Untergrund-Szenarios und Science-fiction-Welten. Auf einer grafischen Benutzeroberfläche klickt Ihr alle Konstruktionsbefehle mit der Maus an und könnt das Ergebnis gleich

Wial Versand Service

Andreas Albert & Partner
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273 & 8274
Tel 08142/53912

| C64 | Disk |
|---|---|
| ATOMIC ROBOKID DT | 37,90 |
| BADLANDS * | 38,90 |
| BUCK ROGERS | 59,90 |
| CHALLENGERS COMPILATION | 54,90 |
| CHAMPIONS OF KRYNN DT. | 59,90 |
| CRIME TIME DT. * | 38,90 |
| DAYS OF THUNDER | 38,90 |
| DINOWARS DT | 29,90 |
| DRAGONS BREED DT | 38,90 |
| E SWAT DT. | 37,90 |
| F16 COMBAT PILOT DT | 47,90 |
| GOLDEN AXE DT. | 38,90 |
| INVEST. KOMPL. DT | 38,90 |
| KICK OFF 2 DT. | 39,90 |
| KIND OF MAGIC 2 | 39,90 |
| LOOPZ * | 37,90 |
| LORDS OF DOOM DT. | 45,90 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE DT * | 38,90 |
| MANCHESTER UNITED DT. | 37,90 |
| MEAN STREETS DT | 37,90 |
| MIDNIGHT RESISTANCE DT | 37,90 |
| MONTY PYTHON FLYING CIRCUS DT | 38,90 |
| NIGHT BREED ACTION DT | 37,90 |
| NINJA REMIX DT. | 37,90 |
| OIL IMPERIUM DT | 36,90 |
| ORIENTAL GAMES DT. * | 49,90 |
| PUZZNIK DT | 37,90 |
| RICK DANGEROUS 2 | 38,90 |
| RINGS OF MEDUSA DT. | 47,90 |
| SECOND WORLD DT. | 29,90 |
| SECRET OF SILVERBLADES | 59,90 |
| SEGA MASTER MIX DT | 54,90 |
| SILENT SERVICE | 37,90 |
| SLY SPY * | 37,90 |
| SOCCER MANIA DT. | 45,90 |
| SPY WHO LOVED ME | 36,90 |
| STARCONTROL * | 45,90 |
| STARFLIGHT DT | 38,90 |
| STRATEGO DT * | 47,90 |
| STRIDER 2 DT | 37,90 |
| STUN RUNNER * | 38,90 |
| SUMMER CAMP | 38,90 |
| SUPER OFF ROAD RACER | 45,90 |
| TEENAGE MUTANT HERO TURTLES | 45,90 |
| TESTDRIVE 2 | 45,90 |
| TRANSWORLD KOMPL. DT. | 45,90 |
| TURRICANE | 37,90 |
| ULTIMA 6 * | 69,90 |
| UN SQUADRON DT | 38,90 |
| X OUT DT. | 37,90 |
| ZAK MC CRACKEN DT. | 54,90 |

| IBM | |
|---|---|
| ALTERED DESTINY | 75,90 |
| BART'S TALE 3 DT | 65,90 |
| BLADE WARRIOR | 75,90 |
| BLUE MAX | 79,90 |
| BUCK ROGERS | 69,90 |
| CHAMPIONS OF THE RAJ * | 65,90 |
| COVERT ACTION DT | 69,90 |
| CRASH COURSE DT. | 69,90 |
| DAS BOOT DT | 99,90 |
| EXTASE * | 65,90 |
| FIREHAWK | 59,90 |
| IMPERIUM DT * | 74,90 |
| INDIANA JONES 3 ADV DT. | 69,90 |
| INTERCEPTOR SSI | 74,90 |
| ISHIDO DT. | 75,90 |
| IT CAME FROM THE DESERT DT. | 75,90 |
| JONES IN THE FAST LANE | 72,90 |
| KINGS QUEST 5 | 89,90 |
| KNIGHTS OF THE SKY DT. | 69,90 |
| LHX-ATTACK CHOPPER DT. | 99,90 |
| LIGHTSPEED DT. | 89,90 |
| M.U.D.S. DT. | 74,90 |
| NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT. | 59,90 |
| NIGHTSHIFT DT | 54,90 |
| OILS WELL | 65,90 |
| OPERATION HARRIER DT | 59,90 |
| OPERATION STEALTH DT | 72,90 |
| PGA TOUR GOLF DT. | 65,90 |
| PORTS OF CALL DT | 79,90 |
| QUEST FOR GLORY 2 | 85,90 |
| RAILROAD TYCOON DT. | 84,90 |
| RICK DANGEROUS 2 * | 65,90 |
| RISE OF THE DRAGON | 84,90 |
| SAVAGE EMPIRE | 79,90 |
| SECOND FRONT * | 72,90 |
| SECOND WORLD | 59,90 |
| SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL. | 59,90 |
| SHARKEYS | 69,90 |
| SILENT SERVICE 2 DT. | 89,90 |
| SIM CITY DT | 84,90 |
| SIM CITY TERRAIN EDITOR | 39,90 |
| SIM EARTH DT * | 89,90 |
| SPEEDBALL 2 * | 74,90 |
| SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT. | 399,90 |
| STARCONTROL | 75,90 |
| STELLAR 7 | 65,90 |
| STORMOVIK SU 25 DT. | 84,90 |
| STRATEGO | 75,90 |
| STUNDENGLAS DT | 75,90 |
| SUPREMACY | 79,90 |
| TACTICAL FIGHTER 2 DT | 65,90 |
| TESTDRIVE 3 | 69,90 |
| THEIR FINES HOUR | 69,90 |
| TRANSWORLD DT | 65,90 |
| TUNNELS & TROLLS | 72,90 |
| TV SPORTS BASKETBALL DT. | 84,90 |
| ULTIMA 6 | 72,90 |
| UMS 2 DT * | 75,90 |
| WING COMMANDER | 72,90 |
| WING COMMANDER SCENERY DISK | 39,90 |
| WONDERLAND | 75,90 |

| ST AMI | |
|---|---|
| 688 ATTACK SUBMARINE DT. | 65,90 |
| A10 TANK KILLER | 84,90 |
| ADV TACTICAL FIGHTER DT. | 65,90 |
| ALPHA WAVES DT. * | 65,90 |
| ATOMIC ROBOKID DT. | 59,90 |
| AWESOME DT. | 75,90 |
| BADLANDS | 59,90 |
| B.A.T DT. | 75,90 |
| BATTLECHESS 2 DT * | 65,90 |
| BATTLECOMMAND | 65,90 |
| BETRAYAL DT * | 69,90 |
| BUCK ROGERS | 72,90 |
| CADAVER DT. | 65,90 |
| CELICA GT 4 RALLY DT. | 65,90 |
| CHAMPIONS OF KRYNN DT 1MB | 69,90 |
| CHAMPIONSHIP RUN DT | 59,90 |
| CHAOS STRIKES BACK | 54,90 |
| CHASE HQ 2 DT | 59,90 |
| CRIME TIME DT. * | 59,90 |
| CURSE OF AZURE BONDS DT 1MB | 69,90 |
| DINOWARS DT | 54,90 |
| DRAGON BREED DT. | 59,90 |
| DRAGON WARS * | 65,90 |
| DUNGEONMASTER DT (1MB) | 65,00 |
| ELVIRA DT | 65,90 |
| EPIC * | 59,90 |
| F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT. | 54,90 |
| F-19 STEALTH FIGHTER DT. | 69,90 |
| FINAL BATTLE DT. | 65,90 |
| FLIP IT & MAGNOSE | 59,90 |
| GOLDEN AXE DT | 65,90 |
| IMPERIUM DT | 65,90 |
| INDIANA JONES 3 ADV DT | 65,90 |
| INDIANAPOLIS 500 DT. | 65,90 |
| INVEST DT. | 65,90 |
| IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT. | 74,90 |
| JAMES POND DT. | 59,90 |
| KICK OFF 2 DT | 59,90 |
| KILLING GAME SHOW DT. | 59,90 |
| LEGEND OF FAIRGAIL DT | 65,90 |
| LEMMINGS | 59,90 |
| LINE OF FIRE DT | 59,90 |
| LOOM DT | 69,90 |
| LOOPZ | 59,90 |
| LOST PATROL DT. | 49,90 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE DT | 59,90 |
| M1 TANK PLATOON DT. | 72,90 |
| MIDNIGHT RESISTANCE DT | 59,90 |
| MIDWINTER DT | 64,90 |
| M.U.D.S. | 65,90 |
| NIGHTBREED ACTION DT | 59,90 |
| NIGHTSHIFT DT. | 54,90 |
| NITRO DT. | 59,90 |
| ON THE ROAD KOMPL. DT. | 69,90 |
| OPERATION HARRIER DT. | 59,90 |
| OPERATION STEALTH DT. | 59,90 |
| OPERATION STEALTH LÖSUNG | 11,90 |
| ORIENTAL GAMES DT. | 65,90 |
| PANG DT. | 59,90 |
| PARADROID 90 DT | 59,90 |
| PIRATES DT | 65,90 |
| PLOTTING DT | 59,90 |
| POOL OF RADIANCE DT. 1 MB | 59,90 |
| POPOLUS DT | 64,90 |
| POPOLUS DATA DISK DT | 35,90 |
| PORTS OF CALL DT | 59,0 |
| POWERMONGER DT. | 65,90 |
| POWERPACK COMPILATION DT. | 65,90 |
| PUZZNIK DT. | 59,90 |
| RED STORM RISING DT. | 65,90 |
| ROBOCOP 2 DT | 59,90 |
| ROGUE TROOPER | 49,90 |
| SAINT DRAGON | 59,90 |
| SECOND WORLD DT. | 54,90 |
| SIM CITY INCL. TERRAIN EDITOR | 69,90 |
| SIMULCRA DT. | 65,90 |
| SPEEDBALL 2 * | 65,90 |
| SPIDERMAN DT | 59,90 |
| SPINDIZZY WORLDS | 59,90 |
| STARCONTROL | 65,90 |
| STARFLIGHT | 59,90 |
| STRIDER 2 DT | 59,90 |
| SUPER OFF ROAD RACER DT. | 65,90 |
| SUPREMACY | 69,90 |
| SWORD OF SAMURAI DT * | 65,90 |
| TEAM YANKEE DT | 65,90 |
| TEENAGE MUTANT HERO TURTLES | 65,90 |
| THEIR FINEST HOUR DT | 69,90 |
| TRANSWORLD DT. | 65,90 |
| TOM AND THE GHOST DT * | 65,90 |
| TOWER FRA DT. | 69,90 |
| TOURNAMENT GOLF | 65,90 |
| TURRICANE DT. | 54,90 |
| ULTIMA 5 | 79,90 |
| UMS 2 DT * | 72,90 |
| UNIVERSE 3 * | 65,90 |
| UN SQUADRON | 59,90 |
| VAXINE DT | 65,90 |
| VOODOO KNIGHTMARE DT. | 65,90 |
| WILD WEST WORLD DT. | 85,90 |
| WINGS DT. | 74,90 |
| WINGS OF DEATH DT. | 65,90 |
| WOLFPACK DT * | 74,90 |
| XIPHOS | 59,90 |

**AMIGA ZUBEHÖR**

| | |
|---|---|
| 3,5" 2 DD NoName 10er | 9,90 |
| 5,25" 2 DD NoName 10er | 5,90 |
| AMIGA MAUS | 79,90 |
| EXTERNES LAUFWERK S-LINE | 169,90 |
| MOUSE SET | 19,90 |
| SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB | 109,90 |
| XCOPY 2 incl. Hardware | 59,90 |
| XCOPY PROFESSIONAL | 74,90 |

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Eurascheck plus 10,00 DM

Die Menüleiste in der unteren Bildschirmhälfte hält alle wichtigen Befehle parat (Amiga)

auf dem Bildschirm bewundern. Aus einer mitgelieferten "Sound-Library" sucht Ihr Euch dazu die passende Musikbegleitung aus. Das 3D Construction Kit soll im April für alle gängigen Computer erscheinen. *vw*

## Amiga als Airbus

Das deutsche Software-Haus Thalion arbeitet gerade an einer ehrgeizigen Flugsimulation. Bei einem neuen Projekt mit dem Arbeitstitel **Airbus** wird ein Typ der gleichnamigen Passierflugzeugreihe simuliert. Im Gegensatz zu den zahlreichen Kampfjetsimulationen, die in letzter Zeit veröffentlicht wurden, geht's bei Airbus äußert friedlich zu. Fliegerisches Können statt Raketenaction ist gefragt, um mit Bordcomputer, sanfter Maussteuerung und dem verzwickten Flugstraßennetz zurechtzukommen. Alle Zivilflughäfen in Deutschland, England und Frankreich sollen ins Progamm reingepackt werden. Jeder Flug wird penibel bewertet und durch solide Leistungen steigt der Rang, den Ihr bei Eurer Fluggesellschaft belegt. Programmiert wird Airbus übrigens von einem Angehörigen der Bundeswehr. Seine Simulation soll noch im Frühjahr für Amiga-, ST- und MS-DOS-Computer erscheinen. *hl*

Ein erster Schnappschuß von Thalions Airbus-Simulator (Amiga)

## Operation Predator

Die Dreharbeiten zum zweiten Teil des Schwarzenegger-Films "Predator" sind kaum beendet, schon hat sich eine englische Spieleschmiede die Lizenz geschnappt. Image Works greift bei der Umsetzung von **Predator II** zu einem altbekannten Spielprinzip: "Operation Soundso"-ähnlich fegt man als heldenhafter Cop ganze Dealer-Banden mit der Schnellfeuerwaffe vom Bildschirm. Hat man das horizontal scrollende Los Angeles von den jamaikanischen/columbianischen Rasta-Finsterlingen befreit, darf man den monströsen Predator persönlich zum Showdown bitten. Das Spiel soll bis April für alle gängigen Systeme erhältlich sein. *wi*

## LETZTE MELDUNG

■ **Steven Meretzky, Ex-Infocom-Autor, meldet sich mit dem Adventure "Sorcerers get all the girls" zurück**

■ **Der offizielle "Leaderboard"-Nachfolger von Access heißt "Links" und ist zur Zeit nur auf MS-DOS verfügbar**

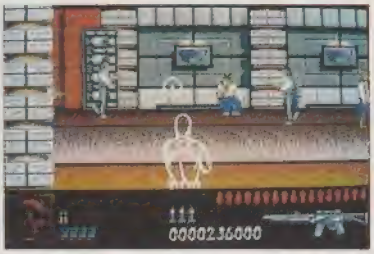
## Witzwesen

Spiele, in denen es vor lauter superputzigen Sprite-Wesen nur so wimmelt, kommen groß in Mode. Nach Psygnosis' trolligen "Lemmings" startet jetzt Thalamus einen doppelten Angriff auf die Lachfältchen jedes Computerspielers. Da wäre zum einen das hoffnungslose abgedrehte **Creatures**. Es ist ein Actionspiel um den "Fuzzy Wuzzy" Clyde Radcliffe, der als einziger seiner vergnügungssüchtigen Artgenossen aufgrund einer leichten Magenverstimmung einem Dämonenüberfall auf die örtlich In-Disco entkommt. Clyde macht sich unverzüglich auf den Weg, mit "Curly Wurlies", "Scatterballs" und anderen ungewöhnlichen Waffen die gekidnappten Freunde zu retten. Diese sind bereits in gigantische Foltermechanismen eingespannt. Nach jedem durchlaufenen, durchschwommenen oder durchhüpften Landsschaftsabschnitt darf sich Clyde als "Retter in letzter Sekunde" betätigen und die Todesfalle entschärfen.

Etwas konventioneller präsentiert sich **Summer Camp**, in dem die Comic-Maus Maximus auf die Suche nach einem verschwundenen Stars & Stripes-Banner geschickt wird. In klassischer "Miner 2049er"-Manier muß gerannt und gesprungen, gesammelt und ausgewichen werden. Ganze Kleintierhorden und ein fröhlicher Cartoon-Soundtrack sollen laut Thalamus angenehmsten Spielspaß garantieren. Sowohl "Summer Camp" als auch "Creatures" erscheinen für den C 64 in diesen Tagen. Umsetzungen für Amiga und ST sind geplant. *wi*

## Lynx-Luxus

Langsam, aber sicher kommt die Software-Lawine für Ataris Handheld-Videospiel Lynx ins Rollen. Nachdem wir vor zwei Ausgaben im Aktuellteil bereits mehrere Neuheiten angekündigt haben, sollen im




Echte Cops bezahlen mit Blei, so auch in Predator II (ST)

Links ein Blick auf Shanghai, rechts ein Schnappschuß von Robosquash (Lynx)

Frühjahr noch zwei weitere Module erscheinen. Eines davon ist die Umsetzung des Computerspielehits **Shanghai**. Der Denkspielknüller wurde gegenüber dem Original noch aufgepeppt und bietet jetzt verschiedene Steinchenfiguren. Die Spielsteine sind überraschend gut zu erkennen. Außerdem wird jeweils das Steinchen, das man per Cursor gerade im Visier hat, vergrößert angezeigt. Atari hat sich mit der Umsetzung deutlich sichtbar viel Mühe gegeben. Als zweite Neuheit steht der Geschicklichkeitstest **Robosquash** an. Es sieht auf den ersten Blick wie eine dreidimensionale Variante von "Breakout" aus, birgt aber einige Extras und verschiedene Spielstufen. Beide Module werden in der nächsten Ausgabe getestet. Wahrscheinlich werden wir dann schon erste Infos über "World Class Soccer" und "Ninja Gaiden" für das Lynx veröffentlichen. *mg*

Quickjoy

**Die neuen Modelle 90/91**
**für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC**

**SV 127**
**Top-Star**
Der superrobuste
im Acrylglas-Gehäuse mit
slow-motion-Funktion

**SV 128**
**Megaboard**
mit 2 Stopuhren
10 Microschaltern
und slow-motion

**SV 401**
**SG Fighter**
für alle
SEGA-Consolen –
auch für
Nintendo erhältlich
optimale
Spielfreude

**SV 500**
**SV 510**
**Diskettenbox**
Future-line
für 3,5"- und 5¼"-Disketten

Quickjoy
**...natürlich von Jöllenbeck**

Erhältlich im Versandhandel, in Kaufhäusern und Fachgeschäften

# VORSPRUNG DURCH Technik.

**Nichts geht mehr: Nintendos neues Videospielsystem "Super Famicom" wurde endlich veröffentlicht. Ist es nur schöner Schein oder der erhoffte Techniktraum?**

Wer das Glück hatte, sich ein Super Famicom zu sichern, sitzt nun vor einem grau getünchten Kasten, der äußerlich eher bieder anmutet — kein Vergleich zu Segas durchgestyltem Mega Drive. An der Vorderseite sind die Buchsen für zwei Joypads angebracht. Die Stecker sind natürlich mit nichts Bekanntem kompatibel und entsprechen bestenfalls einer neu entwickelten Nintendo-Norm. Die Joypads (zwei werden mitgeliefert) machen auf den ersten Blick einen verwirrenden Eindruck. Neben dem bekannten Steuerkreuz und den Select- und Starttasten werden gleich vier farblich abgestufte Feuerknöpfe geboten. Zusätzlich sind an der Rückseite zwei weitere Tasten angebracht; eine links, eine rechts. Wenn man sich erst einmal an das Knöpfchenchaos gewöhnt hat, kommt man mit den handlich geformten Joypads bestens zurecht. Alle Tasten sind gut erreichbar und selbst nach längerem Dauerspielen bleibt man von Krämpfen in Händen oder Fingern verschont. Nur das Kabel zum Grundgerät ist etwas kurz.

Auf der Gehäuseoberseite ist neben dem Power On/Off- und Reset-Schalter der Modulschacht zu finden. Die restlichen Anschlüsse des Super Famicoms (TV/Video/RGB-Ausgang und Netzteil) wurden an der Rückseite angebracht. Die Importversion des Super Famicoms kann bislang nur mit einem RGB-tauglichen Fernseher oder Monitor betrieben werden. Wie nicht anders zu erwarten, ist das Bild gestochen scharf und die Farben kommen glänzend zur Geltung. Zusätzlich befindet sich auf der Unterseite ein Expansion-Bus, wo zukünftige Peripheriegeräte wie beispielsweise ein CD-ROM angeschlossen werden.

In Sachen technischer Leistungsfähigkeit kann man leider noch keine definitiven Aussagen machen, da erst zwei Spiele verfügbar sind. Beide nützen die niedrigere Auflösungen von 256 x 224 Pixel. Fest steht allerdings, daß der vielgerühmte 3D-Chip tatsächlich im Super Famicom werkelt. Das futuristische Autorennen "F-Zero" macht von dem Wunder-Chip ordentlich Gebrauch und zeigt rasante und stufenlose 3D-Grafik. Wie leistungsfähig die restliche Grafik-Hardware ist (wie viele Sprites huschen flacker- und ruckfrei über den Bildschirm?), wird sich frühestens dann zeigen, wenn Konamis Ballerspektakel "Gradius III" lieferbar ist. Die Sprite- und Farbvielfalt bei "Super Mario World" bietet allerdings Anlaß zur Hoffnung, daß das Super Famicom auch hier die Nase vorn hat. Zwar kommt ganz selten der Spielfluß bei Super Mario World ins Stocken, doch man sollte nicht vergessen, daß nicht gleich die ersten beiden Spiele ein System ausreizen. Außerdem war Nintendo schon auf dem NES für spielerisch herausragende, aber nicht nicht gerade technisch spektakuläre Spiele bekannt. Müßig zu erwähnen, daß das Scrolling in alle Himmelsrichtungen promlemlos klappt (auch parallax).

In Sachen Musik bietet das Super Famicom 16-Kanal-PCM-Digital-Sound. Noch nie konnte man zu Hause solch fantastische Halleffekte wie in den

Kreisverkehr bei F-Zero: wo ist's kürzer

Mario riecht gleich in die Röhre: Alltag in "Super Mario World"

Ein Blick auf einen Teil der Oberwelt im Mario-Land

Zahlreiche neue Spielelemente machen Super Mario World zum Erlebnis

Rasante 3D-Grafik und spielerische Finessen beschleunigen F-Zero auf Formel-1-Niveau

## F-Zero

Den ersten Kontakt mit dem futuristischen Autorennen "F-Zero" könnte man auch als "Unheimliche Begegnung der dritten Dimension" bezeichnen. Wenn man sich von dem ersten Schreck der sagenhaft schnellen und absolut ruckfreien 3D-Grafik erholt hat, kann man sich den spielerischen Qualitäten zuwenden. In drei Ligen und drei Schwierigkeitsgrade müssen je fünf Kurse überstanden werden. Mit einem der vier verschiedenen Fahrzeuge (sie weisen jeweils andere Leistungsmerkmale in Sachen Kurvensicherheit, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit auf) sollte man sich immer unter den ersten Drei plazieren. Das Fahrgefühl dabei ist grandios. Man liefert sich regelrechte Duelle mit den intelligenten Computergegnern und kann sich der Faszination dieses Rennens kaum entziehen. Nur mit waghalsigen Überholmanövern und exzellenter Kurventechnik hat man eine realistische Chance. Damit Abwechslung ins Spiel kommt, muß man sich auf manchen Kursen mit Sprungschanzen, magnetischen Leitplanken, Eisflächen und anderen Hindernissen zurechtfinden. *mg*

## Super Mario World

Der erfolgreichste Held der Videospielgeschichte macht sich zu seinem vierten Abenteuer auf. Das Grundspielprinzip (Jump' n'Run) wurde bei "Super Mario World" gegenüber den Vorgängern nicht großartig geändert. Dafür haben sich die Entwickler allerhand neue Spielelemente einfallen lassen. Der Humor kam dabei wahrlich nicht zu kurz. So kann Mario auf einem Drachen reiten, der die Feinde mit seiner überlangen Zunge einfängt und genüßlich verschlingt. Auch die meisten anderen Bösewichte sind so liebevoll und putzig gezeichnet, daß man sie kaum als Gegner einordnen will. Ähnlich wie bei "Super Mario Bros. 3" auf dem NES wandert Mario auf einer Oberwelt von Level zu Level. Die meisten Spielstufen bietet mehrere Ausgänge (meist versteckt) und unzählige Bonusräume, Abkürzungen und anderen Schnick-Schnack. Nintendo hat mit Super Mario World die hohen Erwartungen erfüllt und ein Geschicklichkeitsspiel der Extraklasse abgeliefert. Es ist sehr umfangreich (sieben Welten mit je ca. neun Levels) und wird Euch lange Zeit beschäftigen. *mg*

Höhlenlevels von Super Mario World hören. Noch nie wurden natürliche Instrumente wie Klavier oder Trommel so täuschend echt nachempfunden. Die Bässe sind satt, die Höhen sanft und zart. Leider gibt's weder einen separaten Audioausgang noch einen Kopfhöreranschluß. Hier hat Nintendo leider geschlafen. Etwas trist schaut es im Moment auch auf der Software-Seite aus. Lediglich zwei Spiele sind mit dem Grundgerät veröffentlicht worden. Sowohl F-Zero als auch Super Mario World sind zwar brillant, aber auf Dauer doch etwas wenig. Bis die Modullawine ins Rollen kommt, werden noch einige Monate vergehen. Preislich liegen die Cartridges zwischen 120 und 150 Mark. Wenn man bedenkt, daß dieses High-Tech-Videospiel in Japan umgerechnet nur knappe 300 Mark kostet, dann wundert es nicht weiter, daß es innerhalb weniger Stunden ausverkauft war. Deshalb ist es auch für die Importeure zur Zeit sehr schwer, an genügend Super Famicoms zu kommen. Das wirkt sich leider auf den aktuellen Preis aus (liegt bei etwa 750 Mark), der allerdings im Lauf der Zeit unter die 500- Mark-Grenze fallen dürfte. Eine offizielle Veröffentlichung seitens Nintendo ist übrigens nicht vor '92 zu erwarten. Wer verständlicherweise so lange nicht warten will, der wird bei Importeuren wie z.B. EC-Electronic in München fündig, von dem auch unser Testgerät stammt. *mg*

Das Super Famicon mit den beiden Spielen

## Technische Daten

| | |
|---|---|
| Prozessor<br>Taktfrequenz | 65816 (16 Bit)<br>1.79/2.68/3.58 |
| Zusatzchips | 3D-Chip<br>PPU-Sprite-Generator<br>DSP-8 Bit-Soundchip |
| Auflösung | 256 x 224<br>512 x 448 (interlaced) |
| Farbpalette<br>davon gleichzeitig darstellbar | 32768<br>256 oder 2048 |
| Sprites<br>Größe der Sprites<br>Farben pro Sprite | 128<br>8 x 8/16 x 16/32 x 32/64 x 64<br>128 |
| Sound | 16-Kanal-PCM-Digital-Sound, Sample-Rate 32 kHz |
| Anzahl der Feuerknöpfe | 4 + Select + Start + 2 Taster |
| Anschlüsse | 2 x Joypad<br>TV/Video/RGB/S-VHS<br>Extension-Bus |

# PORTABLE POWER

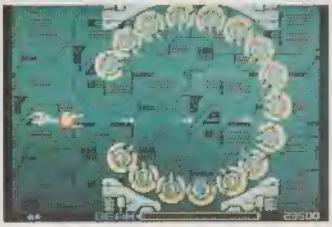
Die transportablen Videospiele werden immer beliebter. Nintendos Game Boy hat (nicht zuletzt dank exzessiver TV-Werbung) den Durchbruch mittlerweile auch in Deutschland geschafft. Das Lynx kann dies noch nicht von sich behaupten, doch Ataris jüngster Sproß ist ebenfalls auf dem Weg nach oben. Nun mischen zwei weitere Videospielgrößen im Portable-Geschäft mit. Sowohl Sega als auch NEC haben ihre Handheld-Systeme seit kurzem in Japan veröffentlicht.

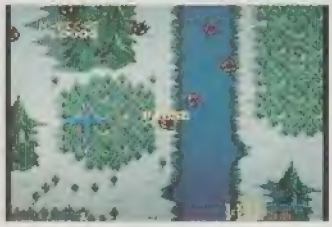
Im Gegensatz zu Sega, die mit dem Game Gear eine komplett neue Konsole entwickelt haben, ist NECs PC-Engine GT/Turbo Express im Prinzip nichts anderes als eine umgebaute PC-Engine/Turbo Grafix. Damit keine Verwirrung entsteht, sei angemerkt, daß die PC-Engine in Amerika unter dem Namen Turbo Grafx erhältlich ist. Die beiden Systeme sind zwar technisch vollkommen identisch, aber leider nicht Modul-kompatibel. Das gleiche gilt für die jeweiligen Handheld-Versionen. Die tragbare PC-Engine wird PC-Engine GT heißen, während die Turbo Express die Handheld-Variante der Turbo Grafx ist. Zum Test stand uns die amerikanische Turbo Express zur Verfügung. Die Aussagen gelten ebenso für die PC-Engine GT.

Die enge Verwandtschaft mit dem stationären Videospielsystem von NEC ist einer der größten Pluspunkte der Turbo Express. Man kann schon jetzt aus gut einer Hundertschaft teils exquisiter Module wählen. Wer bereits einige Spiele zu Hause hat, der muß sich für unterwegs keine neue Software kaufen. Die Modul-Kompatibilität setzt natürlich voraus, daß in der Turbo Express die identische Hardware arbeitet wie in der Turbo Grafx. Wenn man sich die Größe der Turbo Express vor Augen hält (sie ist nicht wesentlich größer als der Game Boy), muß man die Konstrukteure von NEC beglückwünschen. Die Turbo Express liegt hervorragend in der Hand und ist deutlich kompakter als das Lynx von Atari. Wie beim Game Boy werden die scheckkartengroßen Module auf der Rückseite eingesteckt. Die wesentlichen Bedienungselemente (Joypad, Select-, Start- und zwei Feuerknöpfe inklusive Dauerfeuer) wurden geschickt unterhalb des Bildschirms angebracht. Das Farb-LCD-Display ist zugleich das Highlight der Turbo Express. Die Darstellung ist farblich brillant und sogar das Kleingedruckte bei diversen Spielen (Punkteanzeige etc.) ist noch ordentlich lesbar. Seitlich sind gut zugänglich Drehregler für Lautstärke und Kontrast angebracht. Ausgänge für Kopfhörer und Netzteil sind ebenfalls vorhanden. Als nützliches Zubehörteil ist ein TV-Tuner angekündigt, der die Turbo Express zum kleinen Fernseher macht. Leider nützt uns der TV-Tuner vorläufig nichts, denn er verarbeitet nur NTSC-Fernsehsignale. Mit PAL-Signalen kann er nur wenig anfangen: kein Bild.

Alles in allem macht die Turbo Express einen exzellent durchdachten Eindruck. Die Größe ist noch akzeptabel und die Anordnung der Bedienungselemente spricht für den guten Geschmack der NEC-Entwickler. Der größte Vorteil der Turbo-Express ist allerdings die Masse an bereits erhältlichen Spielen. Wer zu Hause eine PC-Engine hat und sich für unterwegs die Handheld-Version zulegt, der muß nur ein Modul für beide "Anwendungen" kaufen. Es steht ebenfalls außer Frage, daß die Turbo Express das bislang technisch beste Handheld-System ist. Hier kann sogar das Lynx nicht mithalten, das zwar exklusiv einen tollen 3D-Chip bietet, aber dafür in Sachen Auflösung, Sound und Scrolling abfällt. Die beiden einzigen Wermutstropfen sind der hohe Batterieverbrauch (ähnlich wie beim Lynx hält sich ein Sechserpack handelsüblicher Mignon-Zellen nur knapp eine Stunde) und der gesalzene Preis.

**Alle vier momentan erhältlichen Handheld-Videospiele auf einen Blick mit den dazugehörigen Modulen**





**Diese drei Spiele gibt es für das Game Gear: Pengo, Super Monaco Grand Prix und Columns (von links nach rechts)**

**Erhältliche Game Gear-Module**

| Titel | Beschreibung | Bewertung |
|---|---|---|
| Columns | Gelungene Umsetzung der unterhaltsamen Tetris-Variante. Prima Geschicklichkeitsbeitel für zwischendurch mit Zwei-Spieler-Modus | Empfehlenswert |
| Pengo | Originalgetreue Umsetzung des Arcade-Klassikers Gutes Geschicklichkeitsspiel mit Pinguinen und Eisblöcken | Durchschnittlich |
| Super Monaco Grand Prix | Angepaßte Version des Arcade-Hits mit Zwei-Spieler-Modus. Fährt sich gut, erinnert aber eher an World Grand Prix als an das Automatenvorbild. Erfreulich flotte 3D-Grafik | Empfehlenswert |
| Angekündigte Spiele: G-Loc (Action), Out Run (Autorennen), Space Harrier (Action), Shanghai (Denkspiel), Sokoban (Denkspiel), Super Shinobi (Action), ein Rollenspiel | | |

Die Qualität der Bildschirmdarstellung bei der Turbo Express ist hervorragend

Die Turbo Express ist kaum größer als der Game Boy

Das Game Gear ähnelt von der Konstruktion dem Lynx von Atari, ist allerdings in den Abmessungen etwas kompakter

## Technische Daten

| | Turbo Express | Game Gear |
|---|---|---|
| Prozessor<br>Taktfrequenz: | 6502-ähnlicher<br>7,16 MHz | Z-80A<br>3,58 MHz |
| Auflösung: | 256 x 216 | 160 x 146 |
| Farbpalette<br>davon gleichzeitig | 512<br>32 | 4096<br>32 |
| Soundkanäle: | 6 (Stereo) | 4 (Stereo) |
| RAM:<br>Video-RAM: | 8 KByte<br>64 KByte | 8 KByte<br>16 KByte |
| Wieviel Geräte vernetzbar: | 4 | 2 |
| Anschlüsse für: | Kopfhörer<br>Com-Link<br>Extension-Bus<br>Netzteil | Kopfhörer<br>Com-Link<br>Extension-Bus<br>Netzteil |
| Zubehör: | TV-Tuner | TV-Tuner |
| Abmessungen (B x H x T): | 105 x 50 x 185 mm | 210 x 38 x 103 mm |
| Zirka-Preis Grundgerät: | 700 Mark | 300 Mark |
| Zirka-Preis Module: | 40 bis 130 Mark | 50 bis 60 Mark |

### Turbo Express

++ exzellenter Farbbildschirm
++ gutes Joypad
++ gute Feuertasten mit Dauerfeuer
++ handlich
++ Modul-Kompatibilität mit PC-Engine bzw. Turbo Grafx
++ exzellente Hardware

— hoher Batterieverbrauch (etwa wie Lynx)
— hoher Preis

### Game Gear

++ guter Farbbildschirm
++ halbwegs günstiger Preis

— hoher Batterieverbrauch (etwa wie Lynx)
— wabbliges Joypad
— bislang nur drei Spiele verfügbar
— Power-Schalter ohne On/Off-Kennung

Knackige 700 Mark wird man wohl für die Importversion zahlen müssen.

In puncto Preis hat Segas Game Gear ganz klar die Nase vorn. Mit 300 Mark für das Grundgerät ist man dabei. Der Game Gear bietet im wesentlichen dieselben Bedienungselemente wie die Turbo Express. Allein die Select-Taste und die Dauerfeuer-Option wird vermißt. Beim Design haben NEC und Sega allerdings andere Wege eingeschlagen. Während die Turbo Express wie der Game Boy hochkannt aufgebaut ist (oben Bildschirm, unten der Rest), folgt der Game Gear eher Ataris Lynx-Konstruktion. In der Mitte befindet sich der Bildschirm, links und rechts davon Joypad sowie Feuertasten. Da der Game Gear etwas kleiner als das Lynx ist, liegt er gut in der Hand. Das kann man vom Joypad weniger behaupten, das qualitativ zwischen Master System (oh weh) und Mega Drive (gut) liegt. Überhaupt macht das Game Gear einen etwas zerbrechlicheren Eindruck, ohne daß Anlaß zu großer Sorge bestünde. Die Module sind etwas größer als die für den Game Boy und werden rücklings in den Modulschacht eingepaßt.

Die technischen Daten lesen sich wie eine Weiterentwicklung der Master-System-Technologie: mehr Farben, besserer Sound (zum Glück); allerdings eine geringere Auflösung. Im direkten Vergleich zur Turbo Express zieht hier das Game Gear ganz klar den kürzeren. Andererseits ist es dem farblosen Game Boy haushoch überlegen. Der Bildschirm macht einen ordentlichen Eindruck und reagiert ebenso wie die Turbo Express deutlich weniger empfindlich auf Lichteinfälle als das Lynx-Display. Als ob man sich abgesprochen hätte, ist auch für den Game Gear ein TV-Tuner angekündigt. Hier gilt dasselbe wie bei der PC-Engine: als Import nur für NTSC-Sender geeignet. Da das Game Gear allerdings noch im Frühjahr offiziell in Deutschland erscheinen soll, ist hier Abhilfe in Sicht.

Das größte Plus der Turbo Express ist gleichzeitig das größte Problem das Game Gears: die Software. Bislang gibt es schlappe drei Spiele dafür. Diese sind zwar allesamt recht ordentlich (im einzelnen das Autorennen "Super Monaco Garnd Prix", das Denkspiel "Columns" und die Arcade-Umsetzung "Pengo"), doch eben zu wenig. Besserung ist allerdings langfristig in Sicht, denn sowohl Sega selber will in Kürze weitere Spiele veröffentlichen als auch Fremdhersteller wie Activision, Sunsoft und NCS. Preislich bewegen sich die Module um 60 Mark.

Die Turbo Express wurde uns freundlicherweise von der Firma Contitronic in München, der Game Gear vom CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung gestellt. *mg*

**Keine Zeit für einen vernünftigen Urlaub: Kaum ist "Vaxine" erschienen, feilt das Programmierteam The Assembly Line schon an seinem neuesten Spiel "Cybercon III".**

# HALSSTARRIGE HARDWARE

Wer die bizarren Spiele "Vaxine" und "E-Motion" kennt, weiß schon, daß von The Assembly Line Ungewöhnliches zu erwarten ist. Nach diesen beiden recht abstrakten Titeln wagt sich das Programmierteam mit seinem neuesten Werk "Cybercon III" an ein Action-Adventure im traditionellen Stil, das etwa 300 Räume groß ist. Cybercons augenfälligste Besonderheit ist die 3D-Grafik, die wie geschmiert über den Bildschirm flutscht. Sie erinnert stilistisch etwas an den Imageworks-Titel "Interphase" (der von Assembly Line-Mitglied Adrian Stephens programmiert wurde), ist aber viel anspruchsvoller und abwechslungsreicher.

Die Titelgestalt denkt messerscharf, reagiert blitzschnell und hat ein Herz aus Stahl. Cybercon III ist ein Supercomputer, der in vielen Jahren zusammengebaut wurde und eine wichtige Aufgabe erhielt: die Verteidigung der Welt. Doch als nach Inbetriebnahme des guten Stücks die ersten Atompilze am Horizont sichtbar wurden, dämmerte es der Belegschaft, daß Cybercon III wohl ein paar kleine Macken hat.

Hinter jeder Ecke lauert ein Geheimnis: Gruseltrip durch den Supercomputer

Unvorhersehbare Gründe hatten den Supercomputer gewaltig ausflippen und mit Atomraketen herumspielen lassen. Es gibt nur eine Chance, den Missetäter lahmzulegen. Der Architekt hatte eine Lücke vorgesehen, durch die eine Person in das riesige Computersystem kriechen kann. Diese Öffnung schließt sich aber nach Betreten hermetisch. Wer sich hineintraut und es nicht schafft, das kybernetische Gehirn der Maschine auszuschalten, kann nie wieder entkommen.

"Cybercon III ist eine Mischung von 3D-Ballerspiel und Grafikabenteuer. Wir nützen unser 3D-Grafiksystem bis zum Limit aus," meint Designer Ricardo Pinto, der schon viel Erfahrung mit 3D-Programmen gemacht hat (darunter "Elite" für Amstrad CPC und "Carrier Command"). Für Cybercon III arbeitete er das Spielkonzept zuerst auf einem Apple Macintosh und viel Papier aus, bevor das ganze System auf Amiga und ST konvertiert wurde.

Das 3D-System, das all die komplizierten Ideen realisierbar macht, ist die Erfindung von Programmierer Andy Beveridge. Das große Plus dieses Systems: Man kann eine riesige Menge Informationen über Räume, Animationen und Gegenstände integrieren. Ein einziges Zimmer kann bis zu 180 verschiedene Polygone umfassen. Das Team ist besonders stolz darauf, daß das 3D-Szenario außergewöhnlich aktiv ist. Wenn der Spieler still steht, bewegt sich die Welt um ihn herum weiter. Ferner können Objekte durch die Gegend geschoben werden, und wenn man am Ende eines Korridors durch offene Türen schaut, ist der Inhalt des dahinterliegenden Zimmer sichtbar.

Andy gibt zu, daß das Spiel ohne Ricardo viel gewöhnlicher aussehen würde. Am Anfang waren alle Räume gleichmäßig viereckig. Ricardo vergrößerte sie, änderte die Form und setzte Türme, Gänge und lange Hallen ein. Um die Umgebung richtig zu erforschen, muß man von der Möglichkeit, auf und ab zu schauen, reichlich Gebrauch machen. Es gibt etwa 300 Räume, die alle individuell gestaltet wurden. Die Cybercon-Umwelt ist groß und voller Feinde. Deswegen ist der Spieler mit dem sog. PA (Power Armour) ausgerüstet. Dies ist ein Ganzkörperanzug, der als Rüstung, Schutzschild, Waffensystem und Reparatur-Kit dient.

Cybercon III ist etwa seit einem Jahr in Entwicklung und soll Anfang 1991 in den Geschäften sein. Aber auch dann wird's nichts mit dem Urlaub. The Assembly Line ist gerade dabei, die ST- und Amiga-Versionen von "Exterminator" zu programmieren. Eine Fortsetzung zu Cybercon III wird ebenfalls erwogen. Das Spiel ist übrigens deshalb mit dem Anhängsel "III" bedacht worden, weil das Team glaubt, daß sich Cybercon I (auf Englisch: "Cybercon One") einfach zu blöd anhört. Wie würden die rhetorischen Feinschmecker wohl einen Nachfolger taufen?

*Kati Hamza/hl*

Tor voraus — hoffentlich paßt der Schlüssel (ST)

# CROWN

## Es lebe der König!

Screenshots AMIGA

AMIGA

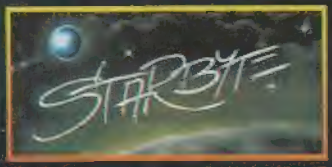
ATARI ST

C 64

IBM/PC

In der Welt von „Crown" wird jedes Jahr der König neu bestimmt. Sie haben sich entschlossen, an der Wahl teilzunehmen. Schön und gut, doch dieses Unternehmen ist eines der schwierigsten und gefährlichsten, das Sie jemals auf sich genommen haben. Denn, um König zu werden, müssen Sie einen weiten Weg um die ganze Welt antreten, um jede Menge verrückte Konkurrenten im Kampf zu bezwingen. Crown bietet Ihnen hervorragende Grafik in mehr als 30 Leveln im Cartoon-Stil, realistische Kampfsimulationen und eine große Prise Humor. Crown ist mehr als ein Abenteuer!

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060




BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

# DER FLUG DES FALKEN

**Flugsüchtige aufgepaßt: Der Falke kehrt zurück. Mit Falcon Mark II stellt Spektrum Holobyte die allerneuste, komplett überarbeitete Fassung des Simulationsknüllers "Falcon F-16" vor.**

Seit nunmehr 3 Jahren hält sich ein recht militärisches Flugsimulationsprogramm für Heimcomputer hartnäckig an der Spitze der Spielerbeliebtheit: "Falcon F-16". Bis heute konnten sich allerdings nur Amiga- und Atari ST-Flieger mit dem Grundprogramm und zwei zusätzlichen Missions-Disketten stilecht in die Digi-Wolken erheben, MS-DOS-Piloten mußten murrend nur mit dem Hauptprogramm (ohne Zusatzdisketten) auskommen. Für diese harten Entbehrungen werden jetzt PC-Besitzer mehr als ausreichend entschädigt. Simulationsprofi Spektrum Holobyte werkelt schon seit geraumer Zeit an einem Nachfolgeprogramm zu dem beliebten "Falcon" — allerdings nur an einer MS-DOS Version, für Amiga und STs ist noch keine Fassung geplant.

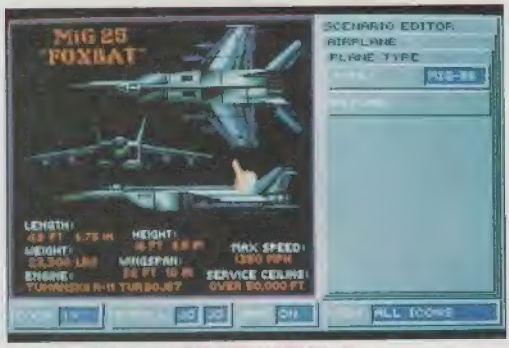
*POWER PLAY* durfte für Euch schon mal einen Blick auf eine noch sehr frühe Version von "Falcon Mark II" werfen, die schon jetzt unseren Simulationsexperten in der Redaktion das Wasser im Munde zusammenlaufen ließ. Falcon Mark II ist nicht nur eine einfach überarbeitete Version des alten Programms, sondern wurde komplett neu programmiert. Dementsprechend wird der zweite Teil des Flugerfolgs eine ganze Reihe neuer Features beinhalten. Zwar dreht sich das Fluggeschehen immer noch um den Kampfjet F-16 Falcon, und alte Pilotenhasen werden sich sofort in der Ma-

Luftkampf von außen: F-16 gegen MIG (MS-DOS/VGA)

▲ Instrumentenlesen leicht gemacht per HUD-Display (MS-DOS/VGA)

◀ Falcon-Power in 3D: Komplett überarbeitet fliegt der digitale Kampfjet F-16 wieder (MS-DOS/VGA)

Welche Einheit soll's denn sein? (MS-DOS/VGA)




Kenne deinen Gegner: Die MiG 25 (MS-DOS/VGA)

schine heimisch fühlen, aber am ganzen Drumherum wurde ordentlich gefeilt. Das fängt schon bei der Grafik an. Endlich wird auch hier die VGA-Grafikkarte und deren Farbenpracht unterstützt, außerdem werden viel mehr Details am 3D-Himmel und am Boden eingebaut als beim ersten Teil. So richtig flott wird diese 3D-Pracht aber erst mit einem fixen AT, normale XTs machen bei der geplanten Datenfülle ganz schön schlapp.

Die beiden entscheidendsten Neuheiten bei "Falcon Mark II" ist der Missions-Baukasten und das sog. "Electronic Battlefield System". Mit dem Auftragseditor dürft Ihr Euch in dem zur Verfügung stehenden Kampfgebiet (das übrigens um einiges größer ist, als beim alten Falcon) beliebig viele eigene Missionen erstellen. Hier darf von der Anzahl der eigenen und feindlichen Maschinen, über die verschiedenen Ziele bis zur aktuellen Uhrzeit des Einsatzes, alles geändert werden.

Das Revolutionärste ist aber das elektronische Schlachtfeldsystem. Alle neuen Simulationen von Spektrum Holobyte werden dieses System unterstützen, aber was bewirkt dieses komische System eigentlich? Ganz einfach — wer genügend Kumpels zusammentrommelt, die ebenfalls einen PC und die entsprechenden Programme haben, kann entweder direkt per Kabel oder via Modem ein regelrechtes Netzwerk erstellen. So können sich z.B. vier oder fünf Freunde gleichzeitig auf demselben Schlachtfeld tummeln. Das Interessante dabei ist die Tatsache, daß nicht jeder mit der F-16 durch die Luft fliegen muß. So steht bei Spektrum Holobyte ein A-10 Panzerknackerprogramm kurz vor der Fertigstellung; eine neue Panzer-, eine AH-64 Apache- und eine Infanteriesimulation ist ebenfalls gerade in Arbeit. Mit dem neuen System können alle unterschiedlichen Simulationen miteinander verknüpft werden. So kann einer der Spieler z.B. mit der F-16 als Aufklärer fungieren, während ein Kumpel mit seinem A-10-Flugzeug und ein anderer mit dem Apache-Hubschrauber, M1-A1-Panzern Deckung gibt, die wiederum von einem weiteren Mitspieler gesteuert werden. Und das alles, während der fünfte Spieler seine Infanteristen im Schutz der Panzer ins Kampfgebiet führt. Da alle gleichzeitig agieren können, sind so strategische und taktische Entscheidungen möglich, die man bei "einfachen" Solo-Simulationen vergeblich sucht. Allerdings sei ein riesiger Nachteil dieser Spieloption nicht verschwiegen — wer einen solchen digitalen Krieg per Telefonleitung absolviert (vorausgesetzt, Ihr bekommt so viele Spieler zusammen), sollte schon mal anfangen zu sparen, denn schon bei kleinen Entfernungen zwischen den Mitspielern reibt sich die deutsche Bundespost die goldenen Gebührenhändchen.

Erscheinen wird "Falcon Mark II" voraussichtlich Ende Feburar 1991 und wohl nur für MS-DOS-ATs. *mh*

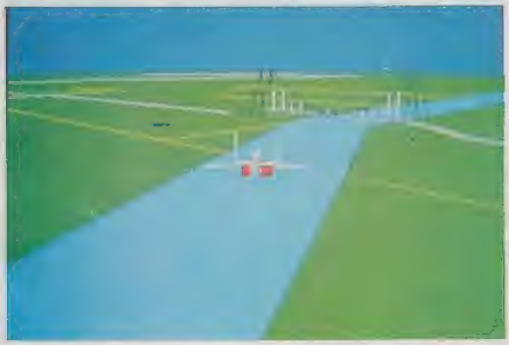
Bis vor kurzem gehörte die MIG 29 zu den bestgehüteten Geheimnissen der Roten Armee: Westliche Militärexperten konnten über Leistungsfähigkeit und Feuerkraft des sowjetischen Superbombers nur spekulieren. Die Informationen waren spärlich und stützten sich zumeist auf die Aussagen von übergelaufenen Piloten der russischen Luftwaffe. Im Zuge der allgemeinen Entspannung und Annäherung von Nato und Warschauer Pakt ist es jetzt auch westlichen Testpiloten möglich, die MIG 29 zu fliegen. Wie nicht anders zu erwarten war, kochen auch die Russen nur mit Wasser. Die MIG 29, Schrecken aller Militärstrategen, entpuppte sich zwar als leistungsfähiges, aber keineswegs unfehlbares Flugzeug. Mit Domarks Simulation "MIG 29 Fulcrum" könnt Ihr jetzt selber hautnah die Vorzüge und Nachteile des Bombers erleben. Bevor Ihr Euch aber in heiße Gefechte stürzt, solltet Ihr in einer Trainingsmission Eure navigatorischen und kämpferischen Fähigkeiten schulen. Nach der ersten Beförderung wird die Sache ernst: In mehreren "Support"-Missions müßt Ihr den Genossen von den Land- und Seestreitkräften unter die Arme greifen. Habt Ihr Euch genügend bewährt, dann könnt Ihr gegen einen fiktiven asiatischen Staat, der fatale Ähnlichkeiten mit Rot-China aufweist, in den Krieg ziehen.

Obwohl die Cockpitausstattung etwas spärlich ausgefallen ist, haben sich die Programmierer Mühe gegeben, auch hier möglichst authentisch zu bleiben: So müssen sich die sowjetischen Piloten mit einem etwas eigentümlichen künstlichen Horizont begnügen, und auch das kleine Head-Up-Display entspricht nicht mehr dem heutigen westlichen Standard. F-16-Falcon-Veteranen werden das Flugverhalten des sowjetischen Vogels mit Interesse verfolgen: Schon kleinste Fehler in der Steuerung werden von der MIG gnadenlos mit einem "Stall" bestraft. Ein wesentlicher Vorteil im Gegensatz zur F-16 liegt in den besseren Steigfähigkeiten der MIG. Außerdem ist sie in der Lage, auch auf kürzeren und unbefestigten Landebahnen sicher zum Halt zu kommen. Ein besonderer Leckerbissen für alle Simulationsfans: Wird bei gewagten Flugmanövern der Andruck zu stark, dann droht Euch ein "Black-Out". Anstatt des feindlichen Fliegers seht Ihr dann nur noch "schwarz". Erst wenn Ihr zur normalen Fluglage zurückkehrt, klärt sich Euer Blick. Zur besseren Verdeutlichung der fliegerischen Fähigkeiten der MIG liegt jedem Programm neben der Anleitung ein durchgehend bebildertes Handbuch bei. MS-DOS-Piloten können Mitte Januar zu ersten Erkundungsflügen über die russische Taiga starten, Amiga- und Atari-ST-Besitzer müssen noch etwas länger warten. *vw*

Warten auf die Freigabe vom Tower: die MIG vor dem Start in ihr Einsatzgebiet (MS-DOS/VGA)

# WODKA BORSCHTSCH & AFTERBURNER

Immer schön dranbleiben: der Schwadronführer im Head-Up-Display Eures Donnervogels (MS-DOS/VGA)



Brücken waren schon immer beliebte Angriffsziele (MS-DOS/VGA)

Eine der Außenansichten Eures russischen Vogels (MS-DOS/VGA)

**Das englische Software-Haus Domark schickt das Arbeitspferd der russischen Luftwaffe in den Kampf: Mit der Simulation "MIG 29" steht einer Karriere als Held der Sowjetunion nichts mehr im Weg.**

Spieldesigner und Programmierer Karsten Köper von Thalion ist seit zehn Jahren Rollenspielen in allen Formen und Varianten verfallen. Zu seinen Lieblingsprogrammen zählen die jüngsten Teile der "Ultima"-Reihe ("Bombastisch! Es gibt nichts Besseres!") und "Dungeon Master". Ganz oben auf seiner Negativliste findet sich das berüchtigte "Galdregon's Domain" ("Sah aus wie ein Rollenspiel, war aber keins. Ein Mega-Uch!").

Karstens neuer Titel "Amberstar" weist einige imposante technische Daten auf. Die Landkarte, auf der man größere Entfernungen zurücklegt, wird einen Umfang von 400 x 400 Spielfeldern haben. Die Dungeon-Levels, deren genaue Anzahl noch nicht fest steht, können zwischen 11 x 11 und 100 x 100 Felder groß sein. Ob Karsten wirklich einen Riesen-Dungeonlevel bauen wird, ist noch offen: "Mal sehen, vielleicht stößt man im Schloß des Oberbösewichts auf ein solches Mammutspielfeld". Besonders beeindruckend verspricht die 3D-Grafik zu werden, die neben reichlich Animation auch mit geschickten Schatteneffekten aufwartet, um einen möglichst guten perspektivischen Effekt zu erzielen.

Eure Party wird aus sechs Charakteren bestehen. Einen Charakter bastelt Ihr Euch am Anfang zusammen, die fünf freien Plätze füllt man durch das Anheuern von anderen Spielfiguren auf. Neben Menschen können auch bestimmte Monster und Tiere in die Party aufgenommen werden. Einige der zur Auswahl stehenden Charaktere haben bereits Berufe, andere sind noch flexibel. Wenn Ihr eine noch nicht ausgebildete Spielfigur aufnehmt, könnt Ihr durch den Beitritt in eine bestimmte Gilde ihren Beruf bestimmen. Den Zauberern werden etwa 90 Sprüche zur Verfügung stehen, dazu kommen 30 monstertypische Spezial-Magietricks. Zirka 250 verschiedene Gegenstände kommen in Amberstar vor, mit denen man viel experimentieren kann. Karsten meint: "Es wird z.B. möglich sein, mit einem Schwert zu einem bestimmten Magier zu gehen und sich gegen Bezahlung einen Bonuszauberspruch in das Schwert einbauen zu lassen". Die Texte auf dem Bildschirm werden bei Amberstar wahlweise in Deutsch, Englisch oder Französisch sein.

"Dragonflight"-Schöpfer Erik Simon hat übrigens gerade die Arbeit an seinem neuen Rollenspiel angefangen. "Es wird kein Dragonflight II sein, sondern etwas völlig Neues" verriet Erik — weitere Details ließ er sich nicht entlocken. Das Programm wird ohnehin noch lange auf sich warten lassen: Vor Anfang 1992 wird das Spiel wohl kaum das Licht der Welt erblicken. Da ist uns Amberstar mit seinem für Oktober '91 geplanten Erscheinen (alle Terminangaben wie immer ohne Gewähr) schon ein ganzes Stück näher. Amiga-, Atari ST- und MS-DOS-Versionen sind vorgesehen. *hl*

**Im Herbst '91 soll Thalions neues Fantasy-Rollenspiel erscheinen. Wir durften Programmierer Karsten Köper bei der Arbeit an "Amberstar" über die Schulter gucken.**

Karsten Köper hat noch viel zu tun: Ende des Jahres soll sein neues Fantasy-Rollenspiel erscheinen

Man geht recht gerne in die Taverne (ST)

# BERNSTEIN Balladen

Rattenplage im Untergrund (ST)

# MiG-29™

## FULCRUM

**DAS LETZTE WORT IN SACHEN FLUGSIMULATION**

**ERHÄLTLICH IM JANUAR 1991**

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

# AUGE UM AUGE ZAHN UM ZAHN

Der Software-Gigant Ocean scheint in den englischen Verkaufshitparaden ein Abonnement auf den ersten Platz zu haben. Viele der namhaften Spielautomatenumsetzungen und Filmadaptionen landen in den Gallup-Charts (das englische Gegenstück zu Media Control) auf der Pole Position. Beinahe alle Titel schaffen den Sprung in die Top Ten. Warum dies so ist? Nun, dafür gibt es drei mögliche Gründe: Entweder verfügt Ocean über ein exzellentes Marketing, die Spiele sind wirklich so gut oder es liegt daran, daß Ocean in den Gemäuern einer Kirche residiert und so auf Gottes räumliche Nähe zurückgreifen kann. Ob den ansässigen Pfarrern allerdings bekannt ist, daß die meisten bisherigen Ocean-Titel eine Spur aus Blut und Gewalt hinterlassen (man denke an "Narc", "Cabal" oder "Operation sowieso"), bleibt fraglich. Wenn man sich den weisen Spruchs vor den Toren der hauseigenen Kirche betrachtet ("Nothing enduring can be built upon violence." Auf Deutsch: "Nichts Dauerhaftes kann auf Gewalt gründen."), dann sollte die Führungsriege von Ocean allerdings ins Grübeln kommen...

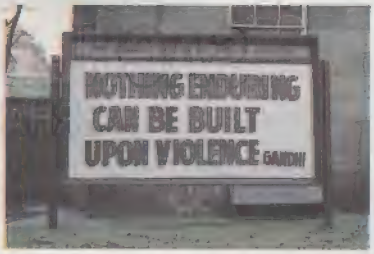
Den ersten Schritt in die richtige Richtung hat Ocean bereits geplant. In Zukunft will man sich neben den lukrativen Lizenztiteln mit innovativen Spielen ein zweites Standbein basteln. Den Anfang macht das Strategieepos "Sim Earth" von Maxis, das Ocean exklusiv in Europa vertreibt. Die Simulation "Battle Command", die von Realtime Software programmiert wird, zählt ebenfalls zur neuen Produktlinie. Die zweite Konzeptänderung bei Ocean betrifft das Medium, auf dem die Spiele in Zukunft veröffentlicht werden. Wenn es nach dem Software-Giganten geht, dann würden ab sofort alle Programme nur noch in Modulform auf den Markt kommen. Das endlose Raubkopiererproblem und die vielen Reklamationen wegen defekter Kassetten und Disketten haben zu dem Entschluß wesentlich beigetragen. Aus diesem Grund erscheinen fast alle C 64-Neuheiten nur noch auf Modul, die dann sowohl in die normalen C 64-Computer als auch in die neue C 64-kompatible Konsole von Commodore passen. Dieses Videospiel wird vorläufig nicht in bei uns auf den Markt kommen.

Als nächstes plant Ocean eine Amiga-Cartridge. Wenn alles glatt geht, dann wird im Frühjahr als erstes Spiel "Epic" ausschließlich auf Modul für den Amiga erscheinen. Bei der rigorosen Modulpolitik liegt der Verdacht nahe, daß sich Ocean mehr und mehr auf den Videospielmarkt verlagert. So entwickelt man seit kurzem Programme für das Nintendo Entertainment System und den Game Boy. Schon in Kürze soll "Mr. Do" und "Robocop" für Nintendos Taschenspieler auf den Markt kommen. Das Engagement für die Nintendo-Systeme ist gleichbedeutend damit, daß vorerst kein Ocean-Titel für eine Sega-Konsole erscheint. VCS-2600-Besitzer dürfen dagegen hoffen. Man überlegt gerade, ob nicht ein oder zwei Computerhits für den Atari-Oldie umgesetzt werden sollen.

Damit Ocean bei den vielfältigen Aktivitäten die Programmierer nicht ausgehen, werden ab Mitte nächsten Jahres keine Spectrum-Umsetzungen mehr entwickelt. Das Ende der Sinclair-Ära scheint nun auch in England eingeläutet. Freuen dürfen sich dagegen die Besitzer von Amiga, ST und MS-DOS-Computern. Das hauseigene Budget-Label Hit Squad wird demnächst auch preiswerte Spiele für die 16-Biter veröffentlichen. Den Anfang macht "Batman" zum Preis von ca. acht Pfund (entspricht etwa 25 Mark). *mg*

Programmierer am Werk: Links wird gerade ein Spiel für die Amstrad-Konsole GX 4000 entwickelt, der rechte Herr ist für den guten Ton zuständig

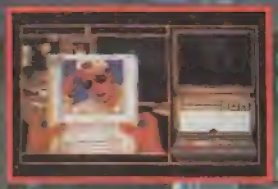
Er bringt die Ocean-Titel erfolgreich unter die Leute: International Sales-Manager Tony Emmett

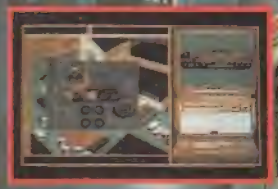



Dieser Spruch sollte einigen Ocean-Entwicklern zu denken geben. Auf Deutsch übersetzt bedeutet er: "Nichts Dauerhaftes kann auf Gewalt gründen."

# TRANS WORLD

## ...Das Ziel erreichen...



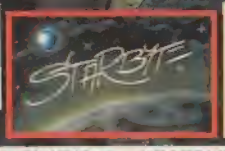


Screenshots: Amiga

AMIGA

ATARI ST

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.




BOMICO Servicelline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067

C 64 DISK

PC 3½/5¼

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel 0234/680460, Fax 0234/680497

**Ein kleiner französischer Software-Hersteller unterläuft das amerikanische Monopol auf aufwendige Grafik-Adventures. Wir besuchten die Macher von "Future Wars" und "Operation Stealth" in Paris.**

Weihnachtsgeschenk: Operation Stealth mit Audio-CD

# DELPHIN IM KARPFENTEICH

Die eigene Vergangenheit läßt sich im Delphin Hauptquartier in der Rue Haussmann kaum leugnen: Auch in den 90er Jahren erhält das fünf Mann starke Team um den Delphin-Mitbegründer und ehemaligen ST-Programmierer Michael Sporttouch organisatorische und finanzielle Unterstützung vom gleichnamigen Plattenriesen. Delphins Vize-Präsidentin Anne Joassin betreut sowohl internationale Schlagerstars wie Richard Clayderman und James Last als auch alle Überseegeschäfte der Software-Truppe. Ihr ist auch der erfolgreiche Deal mit den "Bard's Tale"-Machern Interplay zu verdanken, die seit dem letzten Sommer die Cinematique-Abenteuer der Franzosen in den Staaten vertreiben. Die Amerikaner besitzen darüber hinaus einige interessante Exklusivrechte (z.B. weltweit für "Lord of the Rings"), an denen sich auch die Delphin-Truppe versuchen wird.

Während die Programmierer Paul Cuisset und Philippe Chastel noch am aktuellen "Cruise for a Corpse" tüfteln und speziell dafür das bewährte Cinematique-System überarbeiten, wird in Japan "Future Wars/ Operation Stealth" als Doppelpack für die PC-Engine auf CD-ROM gebannt. Delphine selbst hält sich bisher aus dem lukrativen Konsolen-Geschäft heraus. Das wird sich ändern: Voraussichtlich ab Frühjahr 1991 steht den Franzosen neben dem MS-DOS-PC, dem Amiga und dem ST auch ein Entwicklungssystem für Nintendo's Super Famicon zur Verfügung. An den, auch in Frankreich erfolgreichen, 8-Bit-Konsolen und dem Sega Mega Drive ist Delphin nicht interessiert. Michael Sporttouch meint: "Nintendo's Super Famicon wird das Rennen machen." Bis dahin setzt man jedoch noch auf den Computer: Für Operation Stealth wurde speziell für den amerikanischen Markt eine James-Bond-Lizenz eingekauft und das Spiel in "James Bond: Stealth Affair" umbenannt, in Frankreich kam der Renner (bisher 50000 verkaufte Exemplare) rechtzeitig zu Weihnachten in einer zweiten Auflage mit Audio-CD nochmals in die Läden. Auch die langerwartete VGA-Version der Agentenmär dürfte in diesen Tagen schon zu haben sein. Mit 256 Farben und Roland-Sound schlägt es grafisch und akustisch alle anderen Versionen um Längen. Ab "Cruise for a Corpse" werden zudem alle VGA-Grafiken direkt auf dem PC erstellt und nicht, wie bisher, einfach vom Amiga "rübergezogen".

Der Begriff "Cinematique" soll in naher Zukunft als Name für Delphins Adventure-Label reserviert werden. Man darf also auf einige fetzige Action-Titel aus Frankreich hoffen. Ebenfalls hoffen dürfen die Freunde des Abenteuer-Erstlings "Future Wars": Für das bisher erfolgreichste Delphinprodukt wird es definitiv eine Fortsetzung geben. Das Produkt wird seinem Namen jedoch gerecht: Bisher existiert nur der grobe Handlungsrahmen. *wi*

▲ Delphins Entwicklungsteam: Cinematique-Erfinder Paul Cuisset blickt grimmig in die Zukunft

Umschwärmt: Michael Sportouch mit U.S. Gold's Alexa Czechowski und Anne Joassin ▶

Voraussichtlich ab März könnt Ihr mit "Cruise for a Corpse" Muskeln und Grips spielen lassen

# TRAUMSCHIFF, LEICHT GEBRAUCHT ZU VERKAUFEN

Drei Prüfungen haben Sie hinter sich. Jetzt dürften Sie sich eigentlich Diplom-Pirat nennen. Doch der schwierigste Test kommt erst noch. Treffen Sie sich mit Stan, dem geschwätzigsten Gebraucht-Schiff-Händler aller sieben Weltmeere, und luchsen Sie ihm ein billiges Schiff ab. Aber passen Sie auf, daß das Verkaufsgenie Ihnen keine morschen Planken andreht - denn es geht um weit mehr als fröhliches Plündern in tropischen Gewässern.

Lucasfilm Games lädt Sie ein zu einer Reise in die Karibik des 17. Jahrhunderts, um an einem spannenden, gruseligen und komischen Abenteuer teilzunehmen.

"The Secret of Monkey Island" ist eine Geschichte um Piraten, Schätze und klirrende Schwerter. Als Zugaben gibt es schöne Frauen, Kannibalen, Geister, eine 300 Pfund schwere Voodoo-Priesterin, Schiffbrüchige, Leichen, Monster, Zirkus-Artisten und jede Menge Affen.

## Pleite, ratlos und ohne Freunde

So kommen Sie auf Melee Island an, dem gefürchteten Hauptquartier aller Freibeuter der Karibik. Ihr Berufswunsch: Piraten-Kapitän. Dummerweise haben die anderen Seeräuber so ihre Zweifel, ob Sie aus dem richtigen Holz geschnitzt sind. Also bittet man Sie, drei kleine Prüfungen hinter sich zu bringen.

Dabei brechen Sie in das Landhaus des Gouverneurs ein, lernen Fechten (und dabei jede Menge Beleidigungen), buddeln einen Schatz aus und erfahren, was diese Piraten alles in ihren Grog tun.

Und wenn Sie die drei Prüfungen hinter sich haben, geht das Abenteuer erst richtig los...

## Läßt Sie die Handlung kalt, macht Sie die Grafik heiß

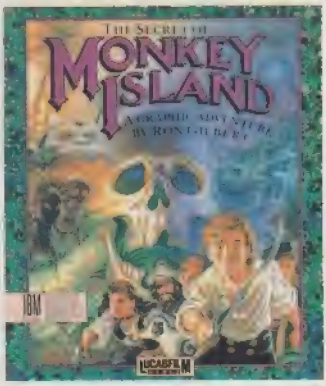
Lucasfilm Games ist bekannt für die tolle Grafik und Animation, die in Spielen wie "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" oder "Loom" für viele Ahhs und Ohhs gesorgt hat. Für "The Secret of Monkey Island" haben wir nochmal dazu gelegt. So hat die Grafik jetzt bis zu 256 Farben (abhängig vom Computer-Typ). Außerdem ist es das erste Adventure mit 3D-Perspektive, in der Figuren nach "vorne" und "hinten" gehen können und dabei größer und kleiner werden. Dazu kommen neue Kamera-Winkel, die Sie bisher in keinem anderen Adventure gesehen haben. So kommt echtes Kino-Feeling auf.

Daß Sie ohne lästige Eintipperei auskommen, und stattdessen bequem Dinge am Bildschirm mit der Maus anklicken, ist für uns selbstverständlich.

## Worauf warten Sie noch? Die Karibik ruft!

Zwei Dinge sollten wir noch erwähnen: Zum einen haben bisher alle unsere Adventures bei Testberichten abgeräumt und Preise wie "Bestes Adventure des Jahres" gewonnen - und "The Secret of Monkey Island" wird da sicher keine Ausnahme machen. Zum anderen spinnen wir auch diesmal unser Seemannsgarn komplett in Deutsch: Nicht nur in der Anleitung, sondern auch auf dem Bildschirm.

LUCASFILM™ GAMES




Also entern Sie den nächsten Software-Händler und verlangen Sie "The Secret of Monkey Island". Erhältlich in Kürze für MS-DOS-PCs (EGA / 16 Farben), MS-DOS-ATs (VGA / 256 Farben), den Commodore Amiga und Atari ST.

TM and (C) 1990 LucasArts Entertainment Company. Published by Software Toolworks. Im Vertrieb von Rushware (Deutschland), Karasoft (Österreich), Thalia AG (Schweiz).

CDs mit Soundtracks zu Spielen sind nichts gänzlich Neues. In Japan gibt es Platten zu Spielautomaten, in Frankreich veröffentlichte Delphine Software eine Promo-Platte, basierend auf "Future Wars", und selbst zu FTLs Rollenspiel "Dungeon Master" gibt es eine musikalische Umsetzung. Die CD von Thalions Computerspiel-Soundtrackschöpfer Jochen Hippels hat diesen Produktionen eines voraus: Sie klingt nicht steril nach purem Keyboard-Muff, sondern wurde professionell mit "richtigen" Instrumenten eingespielt. Neben vielen Synthesizertricks bekommt man auch kernige Gitarren, ein echtes Schlagzeug und bei einem Track sogar einen leibhaftigen Rapper zu hören.

Als Grundlage dienten bei den meisten Kompositionen Musikstücke von Thalion-Computerspielen, die Jochen Hippel für Amiga und ST komponierte. Im Studio wurden die Titel mit 24 Spuren kräftig geremixt und klingen jetzt um einiges satter. Zwei Tracks waren bislang noch nicht veröffentlicht, werden aber bei künftigen Thalion-Spielen zu hören sein. Ein Kapitel für sich ist der "Bittner-Rap". Diese weitere Neukomposition bringt nicht nur jedes Tanzbein zum Beben, sondern bietet auch ungeahnten textlichen Tiefgang. Der Gast-Rapper Stewart Taylor gibt hier Auskunft über das Schaffensdasein von Thalion-Programmierer Michael Bittner (Textauszug: "Vectorgraphics all day long...").

Thalions Marketingchef Willi Carmincke sieht in diesem CD-Debüt mehr als nur ein einmaliges Experiment. Das Konzept von Soundtracks zu Computerspielen, die mit viel Aufwand und professionellem Studio-Equipment neu aufgenommen werden, sieht er als ideale Verschmelzung der Medien Tonträger und Software. Den Praxistest auf unserem redaktionseigenen Stereoblaster hat "Give it a Try" jedenfalls mit Bravour bestanden - die Diskettenboxen vibrieren. *hl*

Zwei Stücke zu Wings of Death befinden sich auf der CD

**POWER PLAY freut sich, die erste CD eines deutschen Computerspielemusikers präsentieren zu dürfen. Jochen Hippel peppte in einem Profistudio seine erfolgreichsten Songs auf.**

## Das ist drauf...

**Wings of Death I**

Der Remix des Titelstücks vom gleichnamigen Actionspiel.

**Bittner-Rap**

Einziges Stück mit Gesang — der Track hält, was der Titel verspricht. Der längst überfällige Dancefloor-Beitrag der Software-Industrie.

**Glory (No second Prize)**

Ein Vorgriff auf die demnächst erscheinende Motorrasimulation "No second Prize". Das Titelstück im Studiomix mit viel herzhafter Gitarrenbeigabe.

**Wings of Death II**

Als seinerzeit das Actionspiel "Wings of Death" fertiggestellt wurde, standen zwei Musikstücke als Hauptthema zur Wahl. Hier könnt Ihr Euch vom Alternativ-Track ein akustisches Bild machen.

**The Tower**

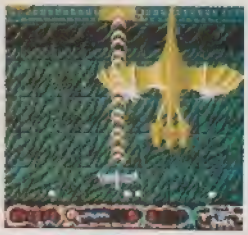
Das baßlastige Titelstück der Fluglotsensimulation "Tower FRA" (liebevoller Untertitel: "Wo zum Teufel liegt jetzt Frankfurt?").

**The Wizard**

Ein weiteres neues Lied, das bislang noch keine Verwendung bei einem Computerspiel fand (aber im Lauf des Jahres bei einem brandneuen Programm dabeisein wird).

**Excerpts from Dragonflight**

Unkonventionelle Soundtrilogie, basierend auf Motiven des Rollenspiels "Dragonflight".



Jochen bastelte über einen Monat lang im Studio an seiner CD

## ...und so kommt man ran:

Die Jochen-Hippel-CD "Give it a try" kostet 19,90 Mark (zuzüglich 3 Mark Versandkosten). Ihr könnt Sie direkt bei Thalion bestellen, indem Ihr einen Verrechnungsscheck oder eine Postanweisung über den Gesamtbetrag von 22,90 Mark an

**Thalion Software GmbH**
**Kennwort: Hippels Hits**
**Königstr. 4/Fuhrmannsgasse**
**4830 Gütersloh 1**

schickt. Gebt bei der Postanweisung als Verwendungszweck bitte "Hippels Hits" an.

Ihr könnt die CD auch per Nachnahme bestellen. In diesem Fall genügt es, eine Postkarte, auf der "Ich will die Hippel-CD per Nachnahme" steht, an die obige Adresse zu schicken, (Absender nicht vergessen!). Wegen der zusätzlichen Nachnahmegebühren kostet der Spaß dann 24,90 Mark

# THE RETURN OF MEDUSA

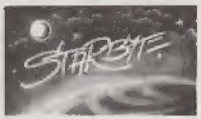
Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of Medusa . . .

## . . . SIE KEHRT ZURÜCK . . .

**BOMICO Serviceline**
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/76067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

**Vertrieb: BOMICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach




Starbyte Software. Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

# CHART

## COMPUTER SPIELE

| | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 1. | Guardian Angel | Code Masters |
| 2. | Run the Gauntlet | Hit Squad |
| 3. | Soccer Double E + J | Software |
| 4. | Quattro Combat | Code Masters |
| 5. | Quattro Adventure | Code Masters |
| 6. | Shadow Warriors | Ocean |
| 7. | Pro Boxing | Code Masters |
| 8. | Rastan | Hit Squad |
| 9. | Quattro Super Hits | Code Masters |
| 10. | Paperboy | Encore |

| | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 1. | Railroad Tycoon | Microprose |
| 2. | The Secret of Monkey Island | Lucasfilm Games |
| 3. | King's Quest V | Sierra |
| 4. | Ultima VI | Origin |
| 5. | Buck Rogers | SSI |
| 6. | PGA Tor Golf | Electronic Arts |
| 7. | Ishido | Accolade |
| 8. | Links | Access |
| 9. | Quest for Glory II | Sierra |
| 10. | Flight of the Intruder | Spectrum Holobyte |

## VIDEO SPIELE

| | TITEL | SYSTEM | HERSTELLER |
|---|---|---|---|
| 1. | Dr. Mario | Nintendo | Nintendo |
| 2. | Captain Tsubasa II | Nintendo | Tecmo |
| 3. | SD Gundam | Nintendo | Bandai |
| 4. | SD Hero | Nintendo | Bandai |
| 5. | Tetris | Game Boy | Nintendo |
| 6. | Dr. Mario Land | Game Boy | Nintendo |
| 7. | Super Mario Land | Game Boy | Nintendo |
| 8. | Dragon Quest IV | Nintendo | Enix |
| 9. | Dodge Ball | Nintendo | Technos Japan |
| 10. | Double Dragon | Game Boy | Technos Japan |

| | TITEL | SYSTEM | HERSTELLER |
|---|---|---|---|
| 1. | Super Mario Bros. III | Nintendo | Nintendo |
| 2. | Final Fantasy | Nintendo | Enix |
| 3. | Rescue Rangers | Nintendo | Dalaeast |
| 4. | Super Mario Bros. II | Nintendo | Nintendo |
| 5. | Tetris | Nintendo | Nintendo |
| 6. | Spiderman | Nintendo | Lyn |
| 7. | Super Mario Land | Game Boy | Nintendo |
| 8. | Ninja Gaiden II | Nintendo | Tecmo |
| 9. | Nemesis | Game Boy | Konami |
| 10. | Bases Loaded | Nintendo | Jaleco |

## SPIELAUTOMATEN

(Japan)

| | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 1. | Super Monaco Grand Prix | Sega |
| 2. | Beastbusters | SNK |
| 3. | AV Mahjong V | Nippon Butsan |
| 4. | Final Lap II | Namco |
| 5. | AV Hanoageman | Nippon Butsan |

(USA)

| | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 1. | Teenage Mutant Ninja Turtles | Konami |
| 2. | G-Loc | Sega |
| 3. | Final Fight | Capcom |
| 4. | Pit Fighter | Atari Games |
| 5. | Smash TV | Williams |

(Deutschland)

| | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 1. | Hammerin' Harry | Irem |
| 2. | G-Loc | Sega |
| 3. | Raiden | Tecmo |
| 4. | Pit Fighter | Atari Games |
| 5. | Parodius | Konami |

## LESER-HIT

| | | TITEL |
|---|---|---|
| 1. | (1) | Pirates |
| 2. | (2) | Indiana Jones and the last Crusade |
| 3. | (4) | Populous |
| 4. | (13) | Dungeon Master |
| 5. | (6) | Sim City |
| 6. | (8) | Turrican |
| 7. | (5) | Zak McKracken |
| 8. | (—) | Kick Off II |
| 9. | (10) | Maniac Mansion |
| 10. | (9) | Rainbow Islands |
| 11. | (7) | Their finest Hour |
| 12. | (—) | F16-Falcon |
| 13. | (14) | Klax |
| 14. | (18) | Legend of Fairghail |
| 15. | (—) | Wings |
| 16. | (12) | Champions of Krynn |
| 17. | (—) | Cadaver |
| 18. | (17) | Xenon II |
| 19. | (16) | Microprose Soccer |
| 20. | (—) | Loom |

# ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Sega Master System mit fünf Spielen, das uns freundlicherweise von Rushware in Kaarst zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Der Hauptpreis: ein Master System

**Die Gewinner von Ausgabe 12**

Den Game Boy mit zwei Spielen hat gewonnen: Rene Haas aus Annerod. Je ein Spiel geht an: Uwe Hönigschmied aus Sinntal-Mottgers, Manfred Paschelke aus Offenbach, Sebastian Packow aus Barsbüttel und Sebastian Rüter aus Brandenburg.

## LESER HITS

### Amiga
1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off II
4. Populous
5. Sim City

### Atari ST
1. Dungeon Master
2. Indiana Jones Adv.
3. Pirates
4. Populous
5. Sim City

### C 64
1. Pirates
2. Zak McKracken
3. Turrican
4. Maniac Mansion
5. Rainbow Islands

### MS-DOS
1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Populous
4. Silent Service II
5. Ultima VI

### PC-Engine
1. Aero Blasters
2. Devil Crush
3. Afterburner
4. Legendary Axe II
5. Super Star Soldier

### Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Thunder Force III
3. Ghouls'n'Ghosts
4. Golden Axe
5. Super Monaco GP

### Sega Master
1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Golvellius
4. R-Type
5. Shinobi

### Nintendo
1. Zelda II
2. Faxanadu
3. Super Mario II
4. Simon's Quest
5. Tetris

## RUSHWARE

Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2
Tel. (02101)6070

## VERKAUFS HITS

1. Powermonger — Electronic Arts
2. The Secret of Monkey Island — Lucasfilm Games
3. Indianapolis 500 — Electronic Arts
4. Buck Rogers — SSI
5. Wing Commander — Origin
6. M.U.D.S. — Rainbow Arts
7. Ultima VI — Origin
8. Champions of Krynn — SSI
9. Captive — Mindscape
10. Wonderland — Virgin

## Einsame INSEL

Dr. Mario
Command H.Q.
Simulcra
Nightshift
Sorcerers get all the girls

Boris Schneider ist Product-Manager Deutschland bei Lucasfilm Games und ist u. a. für die Eindeutschung der Spiele zuständig

## PARADE

| HERSTELLER | WIE LANGE DABEI |
|---|---|
| Microprose | 38. Monat |
| Lucasfilm Games | 14. Monat |
| Electronic Arts | 19. Monat |
| FTL | 27. Monat |
| Maxis | 13. Monat |
| Rainbow Arts | 5. Monat |
| Lucasfilm Games | 27. Monat |
| Anco | 4. Monat |
| Lucasfilm Games | 34. Monat |
| Ocean | 8. Monat |
| Lucasfilm Games | 11. Monat |
| Spectrum Holobyte | 19. Monat |
| Domark/Tengen | 3. Monat |
| Reline | 2. Monat |
| Cinemaware | 1. Monat |
| SSI | 5. Monat |
| Imageworks | 1. Monat |
| Imageworks | 14. Monat |
| Microprose | 23. Monat |
| Lucasfilm Games | 1. Monat |

EINER KAM DURCH

# Lemmings

Spiele mit Eigendynamik sind die momentanen Schätzchen in der Software-Landschaft. Bei "Populous" und "Powermonger" wuseln nette kleine Männchen als Untertanen des Spielers über den Bildschirm; bei "Sim City" sorgt die simulierte Bevölkerung für Aufstieg und Niedergang einer Stadt. Der neueste, aberwitzigste und drolligste Sproß der Kettenreaktions-Tüftelspiele stammt aus Liverpool: Psygnosis veröffentlicht in diesen Tagen "Lemmings", das neue Programm von Dave Jones und seinem Team DMA-Design, das mit "Blood Money" bekannt wurde. Nach jenem harten Ballerspiel hat sich der gute Dave dem Denk- und Strategie-Genre zugewandt. Doch — dem Zeitdruck sei Dank — auch bei Lemmings geht es herzhaft hektisch zu.

Ihr übernehmt den Part eines Lemming-Hüters, der eine Horde dieser entzückenden Tierchen von Punkt A nach Punkt B führen soll. Erst wenn eine bestimmte Lemming-Anzahl heil das Zieltor passiert, habt Ihr einen Level gelöst und dürft Euch an den nächsten wagen. Die netten Kerlchen purzeln zu Beginn aus einem Behälter und marschieren dann stramm geradeaus — aber nicht zwangsläufig in Richtung Ziel. Denn leider sind Eure Schützlinge nicht gerade die schlauesten Kreaturen, die die Evolution hervorgebracht hat. Streng genommen sind es ausgesprochen dämliche Kerle, die schnurstracks in ihr Verderben tippeln. Treffen sie auf eine Blockade wie eine Wand, kehren sie einfach um. Aber es gibt genügend Dinge, die einen Lemming sofort dahinraffen: Er fällt ins Wasser, stürzt in einen Abgrund, wird von einem Gewicht geplättet, von einem Feuerchen geröstet, von einer Killerpflanze vernascht oder will einen zu großen Höhenunterschied mit einem beherzten Sprung überwinden — Platsch: Der nächste, bitte.

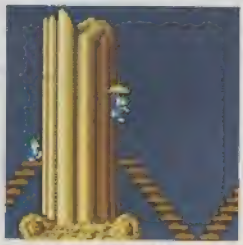
Ohne Euch finden die Dummerchen nie ans Ziel. Durch das Anklicken von einzelnen Lemmings könnt Ihr die sorglosen Läufer in Spezialisten verwandeln, die mit einer bestimmten Tätigkeit beginnen. So treten Kletterer, Fallschirmspringer, Stopper (sorgen dafür, daß Kollegen nicht in eine bestimmte Richtung gehen) und Buddler (gegraben wird wahlweise schräg nach unten, schnurstracks nach unten oder zur Seite) in Aktion. Manchmal läßt sich die Sprengung eines

**Solche friedlichen Augenblicke sind selten: Ohne unmittelbare Gefahr spazieren die Lemmings durch einen Level (Amiga)**

Kaum zu glauben, was eine Hundertschaft Lemmings und eine Handvoll Befehls-Icons zur Folge haben. Dank des diabolisch-genialen Spielprinzips klebt man bis zum Morgengrauen begeistert an der Maus — Lemmings ist ein Prachtstück. Von der originellen Spielidee bis zur witzigen Minigrafik jagt ein jauchzerwürdiger Software-Höhepunkt den anderen. Brillant, welch abwechslungsreiche Levels Dave Jones ersonnen hat, um Euch zur Verzweiflung zu treiben. Wer glaubt, daß der Lemmings-Spaß nicht zu überbieten ist, sollte mal den Zwei-Spieler-Modus ausprobieren. Er bietet nochmal eine erhebliche Steigerung des Vergnügens und gehört zum Besten, was es an Simultanprogrammen zur Zeit gibt. Lemmings kommt dem Idealbild eines Strategiespiels sehr nahe: Es ist leicht zu verstehen und zu bedienen, schwer zu meistern, unglaublich faszinierend und nebenbei auch noch wunderbar witzig. Die schlichte, aber pixelgenau animierte Grafik sowie die schräge Soundbegleitung passen wunderbar zur abgedrehten Spielidee: Dieses Programm gehört in jede Sammlung.

**Im Zwei-Spieler-Modus jagt man sich gegenseitig die possierlichen Wuschelkerlchen ab (Amiga)**

Kletter-Lemming: kraxelt so manche Steigung rauf


Fallschirm-Lemming: übersteht auch große Sprünge

Suizid-Lemming: hat seine Schuldigkeit getan

Stopper-Lemming: hält die Kollegen auf

Tunnel-Lemming: wühlt sich in der Horizontalen durch

Buddel-Lemming: gräbt sich schräg in den Boden

Untergrund-Lemming: zieht's senkrecht ins Erdreich hinein

Brücken-Lemming: überwindet tödliche Abgründe

Das Problem: Wie bekomme ich meine Lemmings durch dieses Plattformlabyrinth?

Die Lösung: Durch aufopferungsvolle Sprengung einzelner Selbstmordkandidaten...

...reißt man Löcher in den Boden, durch die die nachfolgenden Lemmings fallen können.

herzigen Lemmings nicht vermeiden; meist müssen Stopper als Pixel-Märtyrer daran glauben, wenn ein Weg wieder freigegeben werden soll. Schwierig wird die Aufgabe dadurch, daß Ihr nur eine bestimmte Anzahl von Lemmings "umprogrammieren" könnt. In vielen Spielstufen sind einige Lemming-Tätigkeiten sogar gänzlich tabu. Die Bedienung ist einfach: Klickt zunächst am unteren Bildrand das Icon für die entsprechende Tätigkeit an und anschließend auf den Lemming, der mit diesem Kommando bedacht werden soll.

Sein volles List- und Tücke-Potential entfaltet das Programm erst im Zwei-Spieler-Modus. Zwei Lemming-Hüter klicken hier gleichzeitig um die Wette. Es gibt zwei Lemming-Familien und jeder Spieler kann nur diejenige Sippe mit Befehlen bedenken, die seine Farbe hat. Außerdem gibt's zwei Zieltore. Der Spieler, der mehr Lemmings durch sein Tor schleust (egal, ob eigene oder Nachbar-Lemmings), gewinnt das Duell. Das bedeutet, daß man nicht nur konstruktive Maßnahmen ergreift, um die Mehrzahl der kleinen Kerlchen ins eigene Tor zu locken. Ist ein Lemming-Treck auf dem Weg zu des Gegners Lager, lohnt sich oft ein Sabotageversuche: Wenn fünf Zentimeter vor dem Ziel die Lemmings in den Untergrund purzeln, weil der böse Gegenspieler ein tödliches Loch buddeln ließ, dann schürt dies Stimmung und Motivation. Spitze oder schwere Gegenstände sollte man beim Zwei-Spieler-Modus jedenfalls nicht herumliegen lassen.

Nach jeder gelösten Aufgabe bekommt Ihr ein Paßwort verraten, um bei künftigen Spielen die zuletzt erreichte Stufe direkt anzuspringen. *hl*

Super!

Von der Programmiertruppe DMA-Design hätte ich vieles erwartet, nur kein Spiel wie dieses. Begeisterten sie mit ihrem letzten Hit Blood Money ausschließlich die Baller-Freaks, wird sich ihrem neuen Meisterwerk kein Computerspieler entziehen können. Selbst hartgesottene Action-Fans kommen am Lemming-Zauber nicht vorbei. Das Spielprinzip ist grandios. Die Varianten, die einem die relativ wenigen Lemming-Anweisungen eröffnen, sind phänomenal. Auch wenn man sich nach einigen Stunden an der Grafik etwas sattgesehen hat, bleibt man hochmotiviert, bis der letzte Level gelöst ist.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 80 Mark

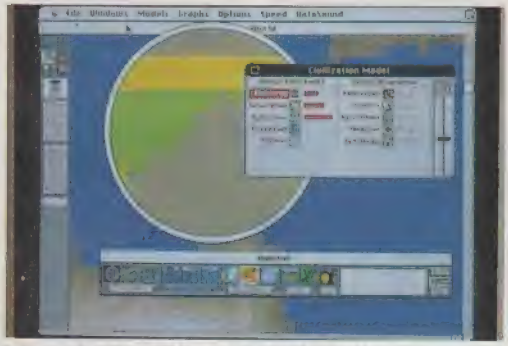
| | |
|---|---|
| **MS-DOS** | **AMIGA 92%** |
| in Vorbereitung | Grafik: 73% Sound: 72% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |

GENESIS ZUM ANFASSEN

# Sim Earth

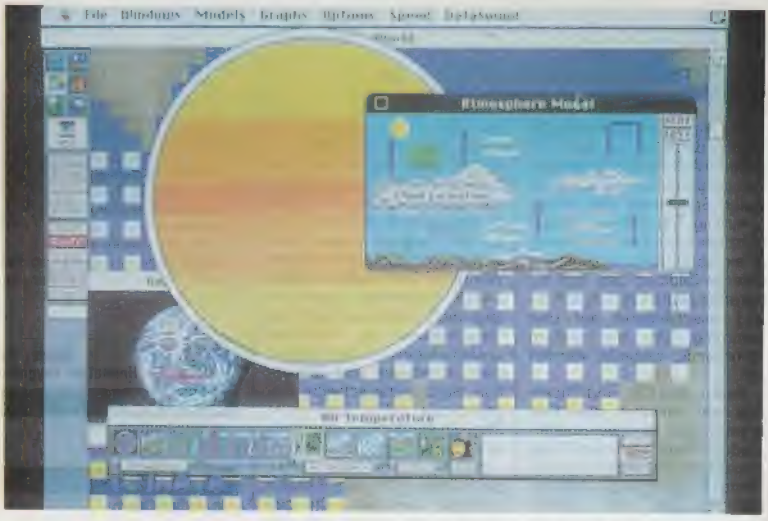
Es ist zum Heulen: Auf meinem Planeten wütet die Pest! Ganze Landstriche werden entvölkert, Zivilisationen brechen zusammen und verwaiste Städte werden von der Natur zurückerobert. Wie konnte es nur dazu kommen? Mangelhafte Hygiene der Einwohner? Zu wenig medizinischer Fortschritt? Nein, die Pestilenz ist hausgemacht; ein falscher Mausklick auf dem Katastrophenmenü und meine Leute winden sich in Agonie. Was wie ein Schreckensszenario aus den Forschungslabors der Biotechniker klingt, ist nur eine der unendlich vielen Möglichkeiten von "Sim Earth", der neuen Weltsimulation von Maxissoft. In "Sim City", dem geliebten Vorgänger, haben wir uns die Traumstadt der Zukunft zusammengebastelt, nun legen wir Hand an die Schöpfung selbst. Mit Sim Earth geht Ihr unter die Planeten-Baumeister. Das Programm versetzt Euch viereinhalb Milliarden Jahre in die Vergangenheit. Das Universum ist jung und unverbraucht; die ersten Sonnen und Planeten bilden sich und Ihr seid der hoffnungsvolle Ziehvater eines dieser Erdklumpen. Jetzt liegt es an Euch und Eurer Kreativität, ob der Planet prosperiert und sich weiterentwickelt oder als kalter, unfruchtbarer Schlackehaufen sein astronomisches Dasein fristen muß.

Als Quasigott steht es Euch frei, alle geologischen, atmosphärischen und biologischen Parameter ganz nach dem eigenen Belieben einzustellen und zu variieren. Zuerst wählt Ihr einen von sieben vorgege-




Laßt uns ein Volk von Philosophen sein (Macintosh)

Die ganze Weltkarte auf einen Blick: Eine kleine Kontinentalverschiebung




Noch schläft Mutter Erde: Vielleicht sollten wir ihr ein wenig Luft verschaffen. (Macintosh)

gefällig? Kein Problem für uns. (MS-DOS)

Grün ist die Heide: Für jedes Lebewesen das passende Biotop (MS-DOS)

benen Planeten als "Baumaterial" oder laßt Euch vom Programm eine Zufallswelt erstellen. Ihr habt jetzt ca. vier Milliarden Jahre Zeit, den Planeten so optimal vorzubereiten, daß sich das erste Leben entwickeln kann.

Ihr legt die Höhenstufen der Welt fest, bastelt Ozeane und verteilt, dem Klima entsprechend, verschiedene Vegetationszonen auf dem Globus. Während dieser ganzen Schöpferphase steht das Programm im direkten Austausch mit Euch. Unzählige Diagramme informieren über die atmosphärische Zusammensetzung, die Drift der Kontinente und die Entwicklung der Biomasse. In einem großen Editierfenster könnt Ihr einzelne Teile des Planeten mit der Maus jederzeit verändern und so die unterschiedlichsten Entwicklungskonzepte ausprobieren.

Doch auch als Gott seid Ihr nicht ganz frei von Zwängen. Jeder Eingriff in die Natur verbraucht Energie, wovon Euch, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad, nur eine begrenzte Menge zur Verfügung steht. Habt Ihr nach langem Probieren und vielen Fehlschlägen die optimalen Voraussetzungen geschaffen, entwickelt sich intelligentes Leben auf Eurem Planeten, das es zu hegen und zu pflegen gilt. Ihr allein entscheidet, ob sich die Einwohner mehr mit Philosophie und Kunst beschäftigen oder ihre Kraft in den technischen Fortschritt stecken. Mit dem eingangs erwähnten Katastrophenmenü könnt Ihr die Auswirkungen von Flutwellen, Meteortreffern, Kriegen und atomaren Unfällen an Eurer Planetenschöpfung ausprobieren.

Sim Earth ist kein Spiel im herkömmlichen Sinn, mit festen Regeln, einem vorgegebenem Ablauf und dem Ziel, unbedingt zu gewinnen. Es steht Euch frei, eigene Aufgaben zu setzen und diese im spielerischen Umgang mit den natürlichen Voraussetzungen zu entwickeln. So ist es in keinem Fall sicher, daß sich auf dem Planeten unbedingt intelligente Menschen entwickeln. Habt Ihr etwa den Vorfahren unserer Delphine einen optimalen Lebensraum gebastelt, kann es durchaus passieren, daß die Ozeane sich mit Unterwasserstädten füllen und philosophierende Fische im Meer schwimmen.

Sim Earth einfach als Computerspiel zu bezeichnen, ist wohl die Untertreibung des Monats. Ein Öko-Simulation würde da viel eher zutreffen. Es ist fast unglaublich, wieviele Details Hersteller Maxis in dieses Programm eingebaut hat. Von der geologischen Struktur eines Planeten, über einstellbare Atmosphärenbedingungen bis zur Evolution ist alles drin und dran, was einen toten Steinbrocken zu einem blühenden Garten Eden machen könnte. Wer einmal damit angefangen hat, dem lieben Gott digital unter die Schöpferarme zu greifen, wird rettungslos vom Sim Earth-Suchtfaktor infiziert. Vorbildlich wird neben der experimentellen Planetenbastelwut das ökologische Bewußtsein geschärft. Wer sich schon immer mal anschauen wollte, was Ozonloch und Treibhauseffekt in den nächsten Jahrhunderten auf unserem Planeten anrichten, verändert einfach ein paar Parameter hier und klickt zweimal dort. Jetzt darf sich man sich artig zurücklehnen und kann zusehen wie sich Mutter Erde dem Stadium der "Ganzplanetenwüste" nähert. Dieses Programm sollte für den Schulunterricht (eignet sich geradezu hervoragend für Biologie und Erdkunde) zur Pflicht gemacht werden — unterstützende Literatur gibt's auch reichlich.

Super!

Seid Ihr in die Oberliga der Welt-Architekten aufgestiegen und habt schon die ersten Planeten erfolgreich auf die evolutionäre Bahn gebracht, könnt Ihr Euch an ganz harten Nüssen versuchen. So müßt Ihr z.B. dem Mars durch geschickten Einsatz fortschrittlicher Technologien eine Atmosphäre verpassen oder die Venus zur Besiedlung vorbereiten. Puristen unter Euch, die wissenschaftliche Theorien in der Praxis ausprobieren wollen, steht ein Experimental-Planet zur Verfügung: Auf der "Daisyworld" existieren nur sechs verschiedene Arten von Butterblümchen, die sich hervorragend für Mutations-Experimente eignen.

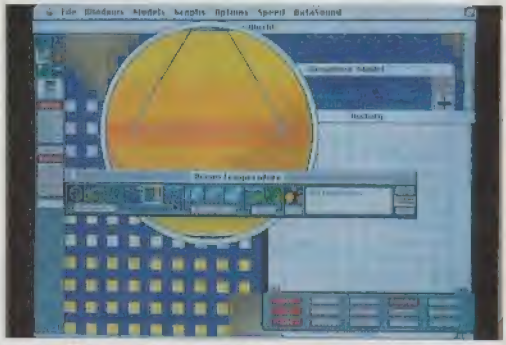
Die MS-DOS, VGA-Version sollte seit Anfang Januar im Handel sein. Amiga- und Atari ST-Besitzer müssen noch bis in den Frühling hinein die Daumen drehen. *vw*

**Das Buch zum Spiel: Hintergrundwissen für den Ökologen**

## INFORMATION ZUM THEMA

Alle Elemente in Sim Earth sind eingebettet in die sog. Gaia-Theorie des Nasa-Mitarbeiters und Naturwissenschaftlers James E. Lovelock. Er versteht die Erde als großen Organismus. Die Menschen stehen mit ihren Handlungen mitten in diesem "hollistischen" Weltmodell. Alle Entscheidungen und umweltpolitischen Fehler haben direkten Einfluß auf den gesamten Mutter Erde-Komplex. Schaden wir der Umwelt, dann schaden wir uns gleichzeitig selbst. Wer durch Sim Earth auf den Geschmack gekommen ist und sich eingehender mit der Gaia-Theorie beschäftigen möchte, hat inzwischen eine reiche Auswahl an weiterführender Literatur zur Verfügung. Hier seien nur die wichtigsten Publikationen vorgestellt: Reich bebildert und dazu leicht verständlich ist "Gaia, Der Öko-Atlas unserer Erde" aus dem Fischer Verlag. Jacques Cousteau gibt mit seinen "Umweltlesebüchern" eine umfassenden Einführung in die Thematik. Immer noch aktuell ist der Altvater unter den Zukunftsforschern, Alvin Toffler: "Der Zukunftsschock. Strategien für die Welt von Morgen". Von James Lovelock selber ist "Unsere Erde wird überleben, GAIA — Eine optimistische Ökologie" zu empfehlen. *vw*

**Atomschmelze und Weltkrieg: Das kann auf Dauer nicht gutgehen. (MS-DOS)**



**Die Geschichte muß noch geschrieben werden: Fangen wir mit den Ozeanen an. (Macintosh)**

Super!

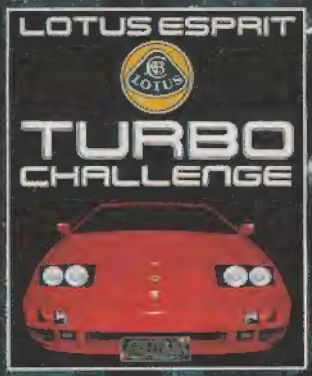
Vergeßt den Erdkunde-Unterricht, schickt den Bio-Pauker in die Wüste — jetzt kommt Sim Earth. Selten gab es ein Programm, das so schön spielerische Eleganz mit kreativer Freiheit kombiniert. Komplexe naturwissenschaftliche Zusammenhänge verlieren ihre Schrecken und werden zum leicht beherrschbaren Spielmaterial. Wer sich eingehender mit dieser Simulation befaßt, versinkt förmlich in seinem Wunschplaneten. Ganz nebenbei schärfen sich so unsere Sinne für umweltpolitische Themen. Alle Auswirkungen von Überproduktion und Umweltverschmutzung lassen sich jetzt problemlos am Computer simulieren. Obwohl Sim Earth ein hochkomplexes Programm ist, hat man auf leichte Bedienbarkeit Wert gelegt. Ähnlich wie bei Sim City werden alle Befehle über Menüs und Anklickleisten mit der Maus eingegeben. Trotz immenser Detailfülle, verliert man so nie den Überblick. Dieses kleine Meisterwerk sollte in keiner ambitionierten Software-Sammlung fehlen.

**Genre: Simulation**
**Hersteller: Maxis, Zirka-Preis: 120 Mark**

| MAC | 87% | AMIGA |
|---|---|---|
| Grafik: 64% | Sound: 55% | in Vorbereitung |
| Schwierigkeit: einstellbar | | |
| **ATARI ST** | | **MS-DOS** |
| in Vorbereitung | | in Vorbereitung |

# ONLY GREMLIN CAN DO THIS

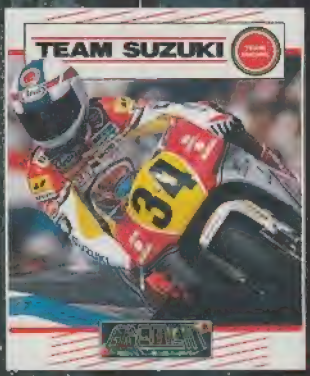
EIN GENEHMIGTES UND LIZENSIERTES PRODUKT VON GROUP LOTUS PLC



"LOTUS ist ein technisch sehr ausgefeiltes und packendes Racing Game" "ASM. "HIT!" AMIGA JOKER

GEBILLIGT VON TOYOTA (GB) LTD.

"TOYOTA RALLY — gelungenes Rennspektakel für Realismuspuristen" AMIGA JOKER
"Nichts ist unmöglich" ASM.



"Die Faszington schlechthin"

GEBILLIGT VON SUZUKI GRAND PRIX TEAM.

Im Vertrieb von: United Software

Das relevante Programm

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD., CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS, GROßBRITANNIEN.

Vertrieben von United Software GMBH

SPIONE WIE WIR

# Covert Action

Da der kalte Krieg nun endgültig vorbei ist, hat so manche amerikanische Software-Firma arge Not, glaubwürdige Fieslinge herbeizuzaubern. Microprose sah sich um und entdeckte ein entzückendes Netz von Terroristen, Drogenkartellen, Radikalen und Splittergruppen, die der konservativen amerikanischen Volksseele schon immer ein Dorn im Auge waren. Der Böse ist gefunden, auf geht's:

An jedem Coup nehmen mehrere Bösewichte aus verschiedenen Organisationen teil. Nehmen wir an, ein Ex-Stasi-Offizier will an das Codebuch des amerikanischen Präsidenten. Er beauftragt einen radikalen Marxisten mit dem Diebstahl. Der wiederum holt sich einen irakischen Einbruchsexperten, einen Mafia-Geldwäscher und einen Planer der Roten-Armee-Fraktion. Max muß nicht nur herausfinden, wer wann zuschlägt, sondern auch, wer der Kopf der Bande ist. Meistens reicht es, einige Agenten zu verhaften, um den Plan zu vereiteln. Der Ehrgeiz jedes Remingtons sollte es allerdings sein, alle Mitglieder der Bande zu erwischen.

Neben der Denkarbeit darf der Spieler vier Actionsequenzen meistern. In der ersten wird aus einem Auto heraus beschattet, was in eine halsbrecherische Verfolgungsjagd ausarten kann. Beim Spielchen "Telefon anzapfen" tauscht der Agent mit geschultem Auge elektronische Bauteile aus, bis die Leitung steht: "Ozapft is'." Ist das Auge weniger geschult, schrillt eine Alarmsirene — das war's dann wohl, Rückzug ist angesagt. Auch verschickt nicht jeder Organisator solche Botschaften an seine Chargen: "Lieber Heinz, kannst Du bitte morgen um 11:00 die Wells Fargo Bank für mich ausrauben? Dankeschön, Dein Boß Hugo. PS: Meine Telefonnummer ist immer noch 089/34 93 26." Meistens sind die Nachrichten gut verschlüsselt, man muß sie Buchstaben für Buchstaben decodieren. Am häufigsten bricht man in Häuser ein. Man nimmt sich die passende Ausrüstung mit (Granaten, Minikamera, Wanzen, Gasmaske, Dietriche, Panzerweste, UZI, Bewegungsdetektor etc.). Dann bekommt man einen Grundriß des Hauses zu sehen und schleicht mit Max von Raum zu Raum. Man sollte sich nicht beim Schnüffeln erwischen lassen, sonst wird Alarm gegeben und geballert. Bleibt man unentdeckt, bekommt man einen Batzen Informationen. Hat man alle 26 Oberbösewichte ins Gefängnis gebracht, ist das Spiel beendet — dann kann man auf drei weiteren Schwierigkeitsstufen weitermachen. *al*

*Gut!*

Beim ersten Einbruch zittert man: Macht die Wache die verdammte Türe jetzt auf oder nicht? Da pumpt das Adrenalin, Max drückt sich mit gezückter Knarre an die Wand, und der Spieler hat schweißnasse Hände. Das Agentenflair ist gut eingefangen: die ersten Sitzungen bringt Covert Action auch eine Menge Spaß. Man ist gut damit beschäftigt, Oberbösewichte, Organisatoren und Handlanger zu verhaften, was sich als nicht einfach herausstellt und einige Übung sowie Grips braucht. Auf Dauer wird das Spiel allerdings eintönig, da sich der Ablauf "Suchen-Einbrechen-Verhaften" doch sehr wiederholt.

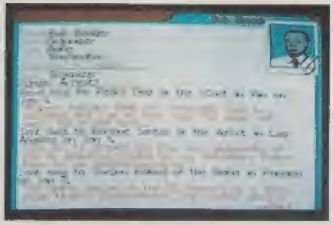
*Geht so*

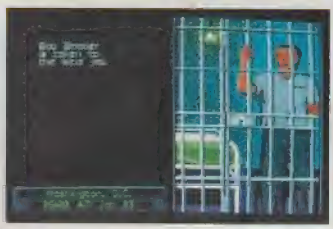
James Bond zum Nachspielen mit einer leicht verdaulichen Mixtur aus Actioneinlagen und Logeleien — das klingt doch nett. Aufmachung und Spielspaß wirken zunächst famos, aber im Vergleich zum Monsterhit "Railroad Tycoon" geht Sid Meiers neuem Spiel auf halber Strecke etwas der Dampf aus. Die Spionagefälle sind alle recht ähnlich, und auf Dauer kommen keine neuen spielerischen Elemente dazu. Covert Action ist eines dieser Programme, die einen auf den ersten Anblick unheimlich ansprechen, aber langfristig nur Motivation knapp oberhalb der Mittelmaßgrenze bieten.

**STECKBRIEF**

Genre: Action/Denkspiel
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 90 Mark

| MS-DOS 64 % | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 45 % Sound: 60 % | nicht geplant |
| Schwierigkeit: einstellbar | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |





Was hat der Bursche verbrochen? Ein kleiner Einbruch — schon sitzt er hinter Gittern. (MS-DOS/VGA)

◄ Man nennt ihn Schmidtchen Schleicher (MS-DOS/VGA)

Traumhafte Welten!

# ALTERED DESTINY

# ACCOLADE

Ein Adventure jenseits der menschlichen Vorstellungskraft – Altered Destiny zeigt Traumwelten, in denen die Grenze zwischen Realität und Imagination verschwimmt.

Erhältlich für MS-DOS und Amiga.

ACCOLADE

United Software

Das clevere Programm

WER REITET SO SPÄT

# Betrayal

Gar finster war das Mittelalter, als machthungrige Fürsten über Hunderte von Bauernfamilien mit eiserner Faust regierten, als Plünderungen und Scharmützel an der Tagesordnung waren und marodierende Räuberbanden den Ausflug ins nächste Dorf zum lebensgefährlichen Abenteuer werden ließen. Den Soldaten, Bauern und Leibeigenen ging's schlecht, den Fürsten, Rittern und hohen Geistlichen dafür um so besser. Erfreulich also, daß man in Rainbird's "Betrayal" in die Rolle der beneidenswerteren unserer Vorfahren schlüpfen kann.

Das Ziel eines jeden der vier (auf Wunsch auch computergesteuerten) Fürsten ist es, sowohl den schwachen König als auch den Erzbischof durch "Marionettenherrscher" aus den eigenen Reihen zu ersetzen. Hat man beide Positionen in seine Hand gebracht, ist man uneingeschränkter Alleinherrscher über die fiktiven "West Marches" und hat das Spiel gewonnen.

Zahlen muß für die Machtgelüste des Spielers natürlich wieder einmal der kleine Mann: Die Bauern und Handwerker der eigenen Dörfer schuften und ernten, der Fürst kassiert. Je mehr Geld er den Untertanen aus der Tasche zieht, desto mehr kann er wiederum König und Erzbischof zu Füßen legen. Das Ansehen des Spielers steigt und damit gleichzeitig die Zahl der eigenen Leute bei Hof. Geputscht wird in dem Moment, in dem die eigenen Höflinge zahlenmäßig stärker vertreten sind als die aller anderen Spieler. Natürlich können Höflinge des Gegners auch mit Gewalt aus dem Weg geschafft werden...

Eine ganze Reihe von Status- und Menübildschirmen stehen für Eroberungen und Geldschiebereien zur Verfügung. Kämpfe mit den Armeen der Feinde werden hingegen in einer Action-Sequenz mit dem Joystick ausgeführt — Mann gegen Mann. Strategie-Puristen können glücklicherweise auf "Auto Fight" zurückgreifen und das Kampfgeschehen auf die trockene Angabe des Gewinners und des Verlierers reduzieren. Ebenfalls anwählen kann man zu Beginn für jeden Mitspieler einen aristokratischen Rang: Startet man selbst recht bescheiden als "Knight" ist die Anzahl der eigenen Städte, Höflinge und Gelder recht gering. Steigt man gleich als Earl oder Duke ins Geschehen ein, ist man zwar reicher und mächtiger, muß sich jedoch von Anfang an mit der kollektiven Feindseligkeit der Computergegner auseinandersetzen. *wi*

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 100 Mark

| | |
|---|---|
| **MS-DOS** in Vorbereitung | **AMIGA** 42% Grafik: 47% Sound: 22% Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** in Vorbereitung | **C 64** nicht geplant |

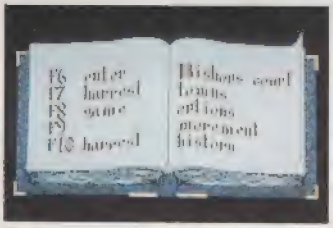
Ich glaub, ich steh im Wald: Ein Fürst sucht seine Dörfer (Amiga)

Na ja...

Ein wenig abwechslungsreicher hatte ich mir das Leben als fürstlicher Raubritter schon vorgestellt. Monatelang durch vermurkste Grafik zu traben, in ominöse Sackgassen zu geraten ("Wieso kann ich hier nicht nach Süden?"), nur um schließlich im hintersten Winkel des Landes ein ärmlich Dorf um ein paar Goldmünzen zu erleichtern, entspricht nicht gerade dem, was das dicke, umständlich geschriebene Regelwerk erwarten ließ. Zudem ist die Benutzerführung gemein: Einmal getroffene Entscheidungen lassen sich teils nicht mehr widerrufen, Menüs und Statusbildschirme sind unübersichtlich und mit häßlichen Grafiken "geschmückt" und während der ausgedehnten Reisen ist es nicht möglich, die eigene Position zu bestimmen. So ist die Überraschung groß, taucht man plötzlich in einem Dorf, weit entfernt vom eigentlichen Ziel, wieder auf. Mein Fall ist Betrayal bestimmt nicht, dafür wurden einfach zu viele Elemente scheinbar wahllos zusammengemixt.

Na ja...

"Betrayal" erinnert mich auf fatale Weise an "Jeanne dArc" und "Day of the Pharao". Hier wie dort wird die gleiche, wenig motivierende Mischung aus Strategie- und Actionelementen geboten. Strategie-Fans wird die elende Reiterei über leere, mittelalterliche Wiesen und Weiden schon nach kurzer Zeit tierisch nerven, Action-Profis überkommt das Gähnen bei Ansicht der tumben Schwertkämpfe. Daß man den Weg seines Ritters nicht auf der Übersichtskarte verfolgen kann, ist ein echtes Ärgernis: unnötiges Verlaufen ist deshalb vorprogrammiert. Das Währungssystem ist eine einzige Umrechnungsplage und gehört auf den Scheiterhaufen der Geschichte.



Eine Auswahl aus Betrayal's Menü- und Statusbildschirmen: Das Book of Betrayal, der eigene Besitz und ein Dorf in Wort, Zahl und Bild.

Der Computer wird locker an die Wand gespielt (MS-DOS/VGA)

TAKE IT EASY

# Stratego

Das Brettspiel "Stratego", eine Art schachähnliches Taktikscharmützel mit "Memory"-Einschlag, hatte einen entscheidenden Nachteil: Fand sich kein williger Mitspieler, mußte man das Brett einklappen und das Erobern entbehren sein lassen. Bei der neuen Software-Umsetzung des Evergreens können Ihr gegen Euren trauten Computer antreten. Das Regelwerk blieb makellos erhalten. Jeder Spieler verfügt über eine Armee mit unterschiedlich starken Spielfiguren. Kommen zwei Steine auf das gleiche Feld, wird die schwächere geschlagen — simpel. Allerdings bleiben die Figuren des Gegenübers für Euch stets unsichtbar. Nach ein paar Feindkontakten wird es deshalb Zeit, das Gedächtnis anzuwerfen, um nicht zu vergessen, wo welche Figur ihr Unwesen treibt. Um zu gewinnen, müßt Ihr bei Eurem Gegner die Spielfigur mit der Fahne ausfindig machen und schlagen. Bei der Computerversion darf man Spielstände speichern und bis zu drei Sonderregeln aktivieren. Der elektronische Gegner bietet fünf Schwierigkeitsgrade. *hl*

Geht so

Als alter Fan war ich von Stratego auf dem PC zunächst entzückt: Augenfreundliche VGA-Grafik, einfache Bedienung, sinnvolle Optionen und das raffinierte Spielprinzip ließen Großes erwarten. Doch als ich zum wiederholten Mal den Computer auf der stärksten Stufe weggeputzt hatte, schmolz die Freude rasch dahin. Der Kerl spielt so dämlich und passiv, daß ein halbwegs geübter Strategokundiger ohne große Mühe gewinnt. Die Herausforderung hält sich sehr in Grenzen. Schade um die guten Ansätze; mit einem cleveren Computergegner hätte das Programm richtig gut werden können.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

| MS-DOS | AMIGA |
|---|---|
| 42 % | in Vorbereitung |
| Grafik: 54 % Sound: 31 % | |
| Schwierigkeit: leicht | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |


KORONA SOFT

Alles, was Spaß macht!

Tel.: 0 52 41 / 18 28
Fax: 0 52 41 / 1 30 43

| Amiga | DM |
|---|---|
| Buck Rogers | 89,90 |
| Chaos Strikes Back | 69,90 |
| Dinowars | 61,90 |
| Speedball 2 | 79,90 |
| Tower FRA (1 MB) | 89,90 |
| Wild West World | 99,90 |

Lemmings
Amiga 69,90 | ST 69,90

| MS-DOS (5,25" oder 3,5") | DM |
|---|---|
| Covert Action | 109,90 |
| Kings Quest V | 89,90 |
| Lightspeed | 119,90 |
| Space Quest IV | 119,90 |
| Stellar 7 | 69,90 |
| Transworld | 89,90 |
| Wing Commander | 109,90 |

Dick Tracy
Amiga 79,90 | MS-DOS 79,90
ST 79,90 | C-64 Disk 49,90

| C-64 Disk | DM |
|---|---|
| Buck Rogers | 69,90 |
| Bundesliga Manager | 49,90 |
| Curse of Ra | 39,90 |
| Invest | 49,90 |
| Ninja Remix | 49,90 |
| Sega Master Mix | 59,90 |
| Strider II | 49,90 |
| Stun Runner | 49,90 |
| Teenage Mutant H. Turtles | 49,90 |
| Transworld | 53,90 |

F-19 Stealth-Fighter
Amiga 89,90 | MS-DOS 109,90
ST 89,90

| Atari ST | DM |
|---|---|
| Epic | 79,90 |
| M.U.D.S. | 79,90 |
| Speedball 2 | 79,90 |
| Stun Runner | 79,90 |
| Test Drive 2 | 79,— |
| Transworld | 79,90 |

Ist Dein Programm nicht dabei? Such Sie nicht lang, ruf uns an!

Hotline 0 52 41 / 18 28

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an, oder fragen Sie nach dem Gesamtkatalog!

- ☐ kein Kaufzwang
- ☐ keine Mitgliedschaft
- ☐ schneller Service
- ☐ regelmäßige Infos

Jetzt auch mit Laden! Besuchen Sie uns in der Carl-Bertelsmann-Str. 53

KORONA-Soft
Postfach 3115 4830 Gütersloh

pp 2/91

Larry Q-Pong

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und abschicken an KORONA-SOFT! Dann gibts den Software-Katalog und eine Larry-Postkarte.

Taktische Raumschlachten mit der Renegade Legion (MS-DOS)

Out Run im Altertum: Gib Gas, Diogenes (Amiga)

## TAKTISCHER ZOFF IM ALL

# Renegade Legion: Interceptor

Mit "Renegade Legion: Interceptor" erscheint bei SSI der erste Teil einer Strategiereihe, die sich in den USA bereits als Brettspiel einen Namen gemacht hat. Das Szenario spielt im fernen 69. Jahrhundert. In dieser Zeit wird das Weltall von einem Imperium beherrscht, das dem der alten römischen Cäsaren nachempfunden ist. Ein kleines Kontingent von Rebellen muckt auf und kämpft gegen die Neu-Römer.

In dem ersten Spiel der Renegade-Reihe dürft Ihr aus verschiedenen Rassen Eure Raumschiffpiloten rekrutieren, um mit diesen gegen die feindlichen Legionen anzutreten. Die Gegner können wahlweise vom Computer oder einem Kumpel gesteuert werden. Ist alles ausgewählt, wird's taktisch: Auf einer Sternenkarte kann jede Seite ihre einzelnen Raumer verschieben und feindlichen Schiffen eins auf den Pelz brennen. *mh*

Geht so

Auf den ersten Blick läuft einem bei "Interceptor" das taktische Wässerchen aus den zuckenden Mundwinkeln. Ganz nette Grafik, und eine tolle SF-Atmosphäre machen richtig Lust auf eine strategische Auseinandersetzung. Spielt man aber erst einmal voller Vorfreude, machen sich die ersten Schwächen des Programms bemerkbar. Es ist ja wirklich nett, daß man für siegreiche Kämpfe Punkte bekommt, aber warum der Spieler diese Punkte nicht benutzen kann, um seine Schiffe zu verbessern, ist mir schleierhaft. Außerdem schlafft das Spiel später mangels Abwechslung ganz schön ab.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

| MS-DOS 40% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 41% Sound: 8% | in Vorbereitung |
| Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

## CETERUM CENSEO

# Carthage

Dem guten Cato dürfte man mit dem neuesten Psygnosis-Titel nicht unter die Augen treten, geht es doch in "Carthage" darum, die gleichnamige Metropole des klassischen Altertums vor den Eroberungsgelüsten römischer Legionen zu schützen. In der Rolle des nordafrikanischen Helden Diogenes versorgt man die umliegenden Dörfer mit Geld, mobilisiert ihre Truppen und hetzt diese gegen den römischen Feind.

Eine Fraktal-Landkarte simuliert Diogenes' Gabe der Vorhersehung. Sie ermöglicht es ihm, beliebige Ausschnitte durch Zoom zu vergrößern, sich über Garnisonsstärken zu informieren oder Truppenbewegungen zu verfolgen. Hat Diogenes flinkes Auge ein bedürftiges Dorf erspäht, wird die Geldtasche geschultert und der Streitwagen aus der Garage geholt. Diogenes verwandelt sich für die folgende 3D-Sequenz vom biederen Strategen zum gefürchteten Verkehrsrowdy. Mit vereinzelt auftauchenden Straßenräubern liefert er sich Streitwagenkämpfe, bis die Achse bricht. *wi*

Geht so

Schon wieder eines dieser recht dünnen Strategiespiele, die durch Action-Parts auch für Grübelmuffel interessant gemacht wurden. Genau diese Actionsequenzen beginnen nach kurzer Zeit, obwohl grafisch und akustisch ansprechend gestaltet, heftig zu nerven. Die Fraktal-Zoomerei auf der Nordafrikakarte macht da schon mehr Spaß; erfreulich, daß man sich dadurch bis in den Befehlstand einer einzelnen Abteilung begeben kann. Strategiecracks seien gewarnt; Freunde dieser mittlerweile überstrapazierten Taktik-/Actionmischung könnte der Ausflug ins Altertum jedoch um die Nachtruhe bringen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 80 Mark

| MS-DOS | AMIGA 59% |
|---|---|
| in Vorbereitung | Grafik: 69% Sound: 58% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |

Hamburger als Statussymbol: Meiner ist dicker! (MS-DOS)

Schlichte Grafik, gehaltvolles Spiel: Der Arbeitsplatz (Amiga)

## FAST WIE IM RICHTIGEN LEBEN

# Jones

Stellen Sie sich vor: Sie sind ein gejubelter Manager. Fettes Konto. Fettes Auto. Fette Villa. Jetzt schmeißen Sie alles hin, verschenken das Geld, wohnen in einem ausgebauten Wohnklo und arbeiten für 2 Dollar die Woche bei einer Low-Level-Frittenbude. "Jones in the fast Lane" macht solche gesellschaftlichen Ab- und Aufstiege möglich. In dieser Lebens-"Simulation", die wie ein Brettspiel aufgemacht ist, können bis zu vier Spieler gegeneinander oder gegen den Mustermann "Jones" antreten. Ziel des Spiels: in den Punkten Geld, Lebensfreude, Bildung und Karriere Ihre gesteckten Ziele zu erreichen. Runde für Runde steht Ihnen eine Woche voller Entscheidungen bevor: amüsieren, malochen, essen — was immer auf dem Spielbrett zu finden ist, Sie können's tun. Nach einer Woche geht man ins wohlverdiente Wochenende und gibt die sauer verdiente Knete aus. Sieger ist der, der zuerst all seine Ziele erreicht hat. Wer die VGA-Version in allen 256 Farben sehen will, braucht 640 KByte RAM in seinem Computer. Ein Spielstand pro Spieler ist speicherbar. *al*

Geht so

Die Idee ist nett: Jones beschreibt alles, was das Leben zur Hölle macht: Die Woche schuften, schuften, schuften und dann ab ins Wochenende. Wenigstens bin ich einmal das geworden, was ich nie werden wollte: Ein erfolgreicher, respektierter und stinklangweiliger Bankangestellter. Als Brettspiel wäre Jones sicher witzig. Doch bis vier Personen am Computer entschieden haben, braucht man eine Weile. Auch alleine vermag Jones nicht zu fesseln: Beim vierten Mal wird jeder auch noch so flotte Spruch ein wenig schal. Nett, für Gelegenheitsspieler eine witzige Unterhaltung, aber mehr leider nicht.

**STECKBRIEF**

Genre: Strategie
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 110 Mark

| MS-DOS 54% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 59% Sound: 63% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

## HERZKASPERL

# Tower Fra

Was wäre die Passagierluftfahrt ohne die emsigen Helferlein am Boden, die hinter ihren Radarschirmen und Flugleitsystemen sitzen? Am Himmel würde das Chaos herrschen und der Verkehr zusammenbrechen. In Thalions "Tower Fra" könnt Ihr den nervenaufreibenden Job eines Fluglotsen jetzt hautnah nachempfinden. Habt Ihr Euch für einen von fünf Flughäfen entschieden und unter 10 Schwierigkeitsgraden gewählt, dann steht einer Karriere als Lotse nichts mehr im Wege. Auf einem Radarbildschirm mit angeschlossenem Kleincomputer, müßt Ihr die dicken, geflügelten Brummer durch emsige Mausklicks entweder sicher auf den Boden bringen oder von Funkfeuer zu Funkfeuer lotsen. In höheren Schwierigkeitsstufen machen Schlechtwetterzonen, Militärflüge und Notlandungen den Arbeitsalltag zu einer rechten Qual: Kleine Privatmaschinen müssen Gewittern ausweichen und Düsenjäger brettern durch die Einflugschneise. Wer dann zu lange zögert, hat schnell das größte Chaos in seinem Luftraum. Tower Fra läuft nur mit einem MByte. *vw*

Gut!

Tower Fra ist ein höllisches Programm. Grafisch eher schlicht und auf den ersten Blick spielerisch recht unscheinbar, ist es doch schon nach wenigen Minuten um Ruhe und Selbstwertgefühl des Lotsenneulings geschehen. Die einzelnen Maschinen und Flugdaten fliegen einem (im wahrsten Sinne des Wortes) nur so um die Ohren. Hat man mit Schweißperlen auf der Stirn und zittrigen Händen den Durchgang geschafft, ist klar, warum unter Fluglotsen auffallend viele Frührentner und Herzkranke sind. An dieses Spiel sollten sich wirklich nur Leute wagen, die vor einem gehobenen Streßfaktor nicht zurückschrecken.

**STECKBRIEF**

Genre: Simulation
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 80 Mark

| MS-DOS | AMIGA 68% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 24% Sound: 36% |
| | Schwierigkeit: schwer |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |

LAHMER RITTER DER LÜFTE

# Knights of the Sky

Freunde von handfesten Simulationsprogrammen können im Moment wahrlich nicht klagen. Kaum ein Monat vergeht, ohne daß ein neuer Vertreter dieses Genres das Licht der Computermonitore erblickt. So auch "Knights of the Sky", der neuste Flugsimulationsstreich von Microprose. Die Ritter der Lüfte entführen Sie in das Frankreich der Jahre 1916 bis 1918. Der erste Weltkrieg ist zu diesem Zeitpunkt schon zwei Jahre im Gang, als eine neue Waffengattung auf die Kriegsbühne geworfen wird: die Luftwaffe. Erste, noch recht klapprige Maschinen aus Segeltuch und Holz wurden kurzerhand mit MGs und Bomben bestückt und an den Himmel geschickt.

Sie dürfen sich an dem simulierten Luftkampfdrama beteiligen. Vor dem Start können Sie sich einen von fünf Schwierigkeitsgraden und die Nationalität Ihres Piloten (Engländer oder Franzose) auswählen. Ebenfalls kann ausgesucht werden, ob Sie den kompletten Krieg, eine Trainingsmission oder ein Duell gegen ein deutsches Fliegeras fliegen wollen. (Wer ein Modem hat, kann sogar gegen einen Kumpel antreten). Wenn Sie sich für den Krieg entschieden haben, erhalten Sie von Ihren Vorgesetzten einzelne Missionen zugeteilt. Die Aufträge reichen vom Abfangen feindlicher Beobachtungsballons bis zum Eskortieren eigener Bomber. Sind Sie erfolgreich, gibt's Punkte, Orden und Beförderungen. Zusätzlich zu der eigentlichen Flugsimulation gibt es noch zahlreiche grafische Zwischensequenzen, die Auskunft darüber geben, was sonst noch so im Krieg passiert: Da tauchen z.B. neue Fliegerasse auf, und es stehen neuere Flugzeuge zur Verfügung.

Wenn Sie am französischen Himmel herumknattern, sehen Sie die Umgebung in ausgefüllter 3D-Grafik (die Detailfülle ist einstellbar) aus Ihrem Cockpit. Zusätzlich stehen auf Knopfdruck noch alternative Blickwinkel (nach hinten, rechts, links oder von außen) zur Verfügung. Ihr Flugzeug wird wahlweise via Maus, Joystick (die beste Methode) und der Tastatur gesteuert. *mh*

**STECKBRIEF**

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 120 Mark

| MS-DOS 67% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 61% Sound: 66% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: einstellbar | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

Mit ratternden MGs geht's in den ersten Luftkampf (MS-DOS/VGA)

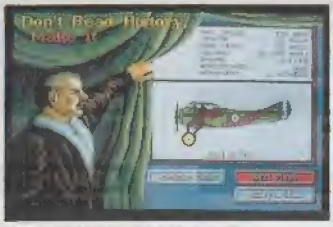
Geht so

Die Freude war groß: Endlich wieder mal eine neue Flugsimulation von Microprose. Leider wurde die überschwengliche Vorfreude nach einigen Flugstunden empfindlich getrübt. Zwar ist die Atmosphäre des Geschehens dank der Zwischensequenzen (Offiziersball, Zeitungsausschnitt) ganz nett (obwohl hier Cinemawares "Wings" ungeschlagen die Nase vorn hat), die Missionen sind zahlreich und sorgen für Abwechslung, aber technisch gibt's bei den Luftrittern etwas zu meckern. So ist die 3D-Grafik für meinen Geschmack einfach zu langsam (trotz einstellbarer Detailfülle ruckt die Grafik selbst auf einem fixen AT) und würgt das Fluggefühl etwas ab. Schade finde ich auch, daß zwar im Laufe des Spiels neue Maschinen zur Verfügung stehen, sich hier aber bis auf die Anordnung des MGs nichts am Cockpit und am Flugzeug ändert. Da hätte ich von Microprose etwas mehr erwartet.

Gut!

Wieder müssen die fiesen deutschen Krauts dran glauben: Haben wir vor kurzem in Wings die Teutonen vom Himmel geholt, so steigen wir jetzt mit "Knights of the Sky" in die Lüfte um die deutschen Fliegerasse auszukurven. Atmosphärisch bleibt Wings dabei ganz klar ungeschlagen, fliegerisch halten sich beide Programme die Waage. Wie von Microprose nicht anders zu erwarten, kann man den Luftraum aus den unterschiedlichsten Perspektiven nach Feinden aufklären, und jeden erfolgreichen Abschuß können wir in Ruhe im "Replay-Modus" bewundern. Besitzer von langsamen Rechnern müssen allerdings auf eine detaillierte Grafik verzichten und ein paar Stufen zurückschalten. Knights of the Sky ist keine schlechte Flugsimulation, Wings bleibt bei mir trotzdem Klassenbester.

Der eigene Flieger von außen (MS-DOS/VGA)

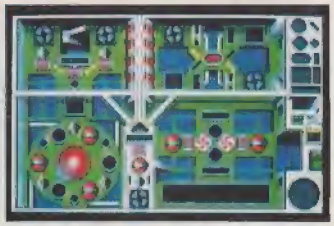



Ein neues Flugzeug ist eingetroffen (MS-DOS/VGA)

Nach dem Einsatz geht man einen heben (MS-DOS/VGA)

Ist's ein Freund oder ein Feind: Ein unbekannter Raumer voraus (MS-DOS/VGA)

Raumschlacht in 3D-Grafik: Kurz anvisieren und Bumm (MS-DOS/VGA)


Der Maschinenraum: Noch ist alles in Ordnung (MS-DOS/VGA)

ARTIGE ALIENS LEBEN LÄNGER

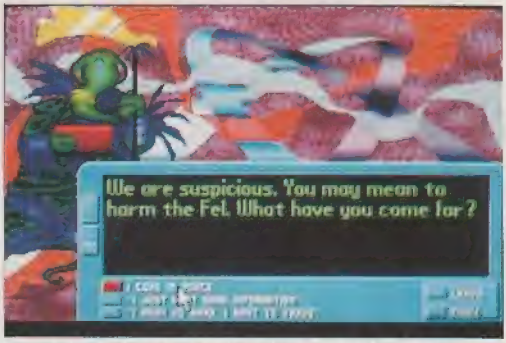
# Lightspeed

Es kommt, wie's kommen muß. In einigen Jahrhunderten ist unser Mutterplanet nur noch eine tote Wüste und bietet der Menschheit keinen Überlebensraum mehr. Kurzerhand werden jeweils 10 Millionen Leute auf gigantische Raumfrachter verladen und ins All geschossen. Jedem Frachter wird ein Forschungsschiff vorausgeschickt, das nach einem geeigneten Planeten für die Menschen suchen soll. Zeit ist kostbar, denn braucht der Aufklärer zu lange mit seiner Suche, gehen auch die letzten Reste der Menschheit ein.

In dem Action- und Handelsspiel "Lightspeed" übernehmt Ihr die Rolle eines dieser Scouts. Vor dem Start könnt Ihr Euch eines von zwei verschiedenen Suchgebieten auswählen. Ihr beginnt Euren Auftrag mit dem leidlich ausgestatteten Scoutschiff und einer robotergesteuerten Heimatbasis. Eure Aufgabe ist es, nicht nur einen passenden Planeten zu finden, sondern auch für die zukünftige Kolonie genügend Rohstoffe aufzutreiben und Freundschaft mit fremden Rassen zu schließen. In den Suchgebieten befinden sich rund zwei Dutzend Sonnen. Leider stehen über diese Systeme keine Informationen zur Verfügung, also heißt's hinfliegen und nachschauen. Trefft Ihr unterwegs auf außerirdische Rassen, solltet Ihr auf alle Fälle erstmal versuchen, freundlich mit ihnen zu plaudern. Viele der Rassen geben wichtige Hinweise über den möglichen Fundort einer erdähnlichen Welt und treiben Handel. Dies ist lebenswichtig, denn Euer Scoutschiff ist nur mager ausgestattet. Durch Handel bekommt Ihr nicht nur wertvolle Rohstoffe, sondern auch Ersatzteile. Kommt es doch mal zum Kampf, könnt Ihr entweder mit dem Hauptschiff angreifen oder per Knopfdruck kleine Jagdraumschiffe, Raketen oder Kamikazejäger aussenden.

Während einer solchen intergalaktischen Auseinandersetzung solltet Ihr aber nicht nur einen Blick auf die Angreifer werfen. Denn durch Treffer am eigenen Schiff fallen die einen oder anderen Geräte aus. Per Tastendruck könnt Ihr Euch den Maschinenraum Eures Raumers genauer anschauen. Hier stehen alle wichtigen Gerätschaften wie z.B. der Raumschiffsmotor und die Laserkanonen die Ihr fürs Überleben im All braucht. Jede Maschine besteht wiederum aus vielen kleineren Teilen. Durch feindlichen Beschuß werden nun die Teile der einzelnen Maschinen zerstört. Wer sich rechtzeitig mit Ersatz versorgt hat, kann die ausgefallenen Teile in der Hitze des Gefechts ersetzen. Wer keine Reserve dabei hat kann einige der Maschinenteile untereinander austauschen. So kann ein Lüfter, der momentan für den Raumschiffmotor nicht gebraucht wird, in den Laser eingebaut.

Im All werden Objekte wie Raumschiffe und fremde Stationen in ausgefüllter 3D-Grafik gezeigt. Gesteuert wird Euer Schiff mittels Joystick, Maus oder Tastatur. Lightspeed benötigt einen PC mit mindestens 640 KByte RAM und CGA, EGA oder VGA-Karte. Adlib und Rolandsound wird unterstützt. *mh*



Freundlicher Kontakt zu solch friedfertigen und scheinbar ängstlichen Aliens gehört zum guten Ton (MS-DOS/VGA)

Geht so

Ein Hauch "Elite", versüßt mit einer Prise "Enterprise", wabert durchs Zimmer — mit Lightspeed kommt Microprose endlich mal von dem "Die machen eh' nur Kriegsspiele"-Schema weg. Wer hier alles wegpustet, was sich ihm in den kosmischen Weg stellt, kommt auf keinen grünen Zweig. Zwar gibt's genügend heiße 3D-Raumgefechte, diese stehen aber eher im Hintergrund. Friedlich Handel treiben, unbekannte Welten erforschen und freundschaftlicher Umgang mit Fremden ist bei Lightspeed oberstes Gebot. Mich persönlich hat Lightspeed gehörig an den Monitor gebannt — allerdings nur ein paar Stunden. Denn trotz der Vielzahl der zu erforschenden Planeten hat man Lightspeed ziemlich schnell gelöst. Auch die spielerische Abwechslung hält sich etwas in Grenzen. Durchs All brausen, den einen oder anderen Feind wegpusten, und Ersatzteile besorgen ist auf Dauer etwas eintönig. Leider sieht's technisch noch etwas düsterer aus. Die Raumschiffinstrumente sehen aus, wie eine gut abgekupferte Mischung aus "Elite" und "Starglider II" und die grafischen Details sind, bis auf die einzelnen VGA-Bilder der Alienrassen, nicht gerade üppig. Dafür ist die 3D-Grafik auf einem flotten AT recht fix und die Musik und Soundeffekte unter Adlib oder Roland sind ebenfalls nicht übel.

STECKBRIEF

Genre: Action/Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 100 Mark

| MS-DOS | 63% | AMIGA |
|---|---|---|
| Grafik: 53% | Sound: 59% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | | |
| ATARI ST | | C 64 |
| nicht geplant | | nicht geplant |

SONNENTOD UND RAUMRABATZ

# Hard Nova

Einige unter Euch erinnern sich sicherlich noch an ein Sf-Rollenspiel, das vor gut drei Jahren auf PC für einhellige Begeisterung sorgte. Die Rede ist von "Sentinel Worlds I: Future Magic". Ein prächtiges Szenario und die EGA-Grafiken von Pixel-Magier Michael Kosaka hielten uns wochenlang am Monitor fest. Die "I" hinter Sentinel Worlds ließ auf eine Fortsetzung hoffen, doch die Hoffnung trog. Das neue Rollenspiel der Sentinel Worlds-Programmierer, "Hard Nova" schließt nicht nahtlos an den Erstling an; zwar gibt es noch die eine oder andere Gemeinsamkeit, wie Teile der Benutzerführung, aber prinzipiell ist Hard Nova ein komplett neues Programm.

In Hard Nova übernehmt Ihr die Rolle eines harten Weltallsöldners in einem Weltallsektor in der Nähe des Milchstraßenkerns. Allerdings beginnt Ihr Eure Karriere nicht wie in Future Magic mit einer kompletten vierköpfigen Mannschaft. Am Start seid Ihr nur zu zweit, die restliche Besatzung muß erst unterwegs aufgegabelt werden. Jedes Crewmitglied hat später im Spiel verschiedene Aufgaben zu erfüllen. So braucht Ihr für die anständige Bedienung Eures eigenen Raumschiffes nicht nur einen feschen Kapitän, sondern natürlich auch einen zielstrebigen Bordkanonier, einen Navigator und einen Computerspezialisten. Habt Ihr noch keine komplette Mannschaft, übernehmen die vorhandenen Besatzungsmitglieder zusätzlich die freien Posten.

Durch das Erledigen von Aufträgen und erfolgreichen Kämpfen mit Gegnern, bekommen Eure Charaktere Erfahrungspunkte. Ist eine bestimmte Punktzahl erreicht, wird die Figur befördert. Hier bekommt Ihr dann Bonuspunkte, die auf spezielle Skills verteilt werden können. Außerdem gibt's für beendete Missionen ordentlich Geld, mit dem Ihr Euch in zahlreichen Läden eine bessere Ausrüstung besorgen könnt. Hier ist vom schnittigen Breitstrahllaser über den neusten gepanzerten Raumanzug, bis zur nötigen Ersatzmunition alles vorhanden was der futuristische Söldner so braucht.

Zusätzlich zu den normalen Charakteren dürft Ihr später noch den einen oder anderen Roboter rekrutieren, die besonders gut für Aufklärungsarbeiten geeignet sind. Wie schon im ersten Spiel treibt Ihr Euch nicht nur in Städten herum, sondern könnt mit einem Gleiter über Planetenoberflächen fegen und mittels eigenem Raumschiff durchs All brausen. Insgesamt müssen vier verschiedene Sternsysteme, die untereinander mit speziellen Weltalltoren verbunden sind, erkundet werden. Städte und Gebäude, in denen Ihr herumwandert, werden aus einer Vogelperspektive gezeigt; befindet Ihr Euch auf der Planetenoberfläche oder im All, ist die Umgebung aus einer 3D-Perspektive von schräg oben zu sehen. Wie schon im ersten Programm wurde nicht nur Wert auf handfeste Lasergefechte mit Aliens und fremden Raumern gelegt. Mit fast allen im Spiel vorkommenden Figuren könnt Ihr Euch unterhalten (auf englisch).

Hard Nova benötigt einen PC mit 640 KByte RAM, eine CGA, EGA- oder VGA-Karte und unterstützt Adlib- und Roland-Soundkarten. *mh*

Gut!

Bis heute hatte ich ein weiteres Spiel der "Sentinel Worlds"-Crew eigentlich nicht mehr erwartet. Um so größer war die Überraschung als ich "Hard Nova" in den Fingern hatte. Spielerisch wurde hier nochmal kräftig zugelegt. Das Sf-Szenario ist prächtig und das Geheimnis um das Ziel des Spiels fesselt einen für einige Wochen an den Bildschirm. Neben fetzigen Raumschlachten, kniffligen Aufgaben gefiel mir der ausgesprochen umfangreiche und ziemlich humorvolle Gesprächsteil besonders gut. (Allein der kleine Junge am Anfang des Spiels, der Söldner werden will, sorgt für die ersten Lacher.) Schade ist nur, daß Michael Kosaka nicht mehr die Grafiken gezeichnet hat. Zwar sehen viele Bilder unter VGA ganz nett aus, aber der "Aha"-Effekt fehlt diesmal. Zudem halte ich persönlich die umständliche Benutzerführung für etwas unglücklich. Hier hätte man durchaus eine etwas bessere Lösung finden können (beispielsweise Icons), denn auf Dauer ist das Tastaturgefummel (trotz der teilweisen Mausunterstützung) etwas verwirrend und sorgt in regelmäßigen Abständen für einen deftigen Fluch. Von diesen Mankos abgesehen, ist Hard Nova ein würdiger Nachfolger und spricht (wegen dem recht hohen Schwierigkeitsgrad) vor allem den alten Future Magic-Hasen an. Neueinsteiger haben's etwas schwerer.

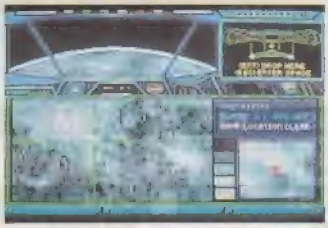
Würden wir von diesem Herrn einen Drink kaufen? (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

| MS-DOS 72% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 59% Sound: 62% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

Glücksspieler dürfen sich am 3D-Roulette versuchen (MS-DOS/VGA)



Unser Raumschiff muß im Orbit bleiben (MS-DOS/VGA)

Per Gleiter über einer Stadt am Rande der Galaxis (MS-DOS/VGA)

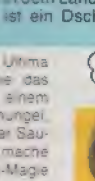
Dschungelfieber und Saurierattacken: Savage Empire (MS-DOS/VGA)

## SAURIERRUMMEL

# The Savage Empire

Wenn es eine Parallelwelt (Sosaria in der "Ultima"-Serie) gibt, warum sollte es nicht noch weitere geben, dachte sich Programmierer Richard Garriot und rief die neue Rollenspielreihe "Ultima-Worlds" ins Leben. "The Savage Empire" ist der erste Titel dieser neuen Serie, die den Spieler in komplett andere Szenarien entführt. Bei Savage Empire, dessen grafische Gestaltung und Benutzerführung der von Ultima VI (Test in *POWER PLAY* 5/90) sehr ähnlich ist, spielt in dem Land Eodon. Eodon ist ein Dschungelkontinent, der von einem wilden Flora- und Fauna-Gemisch aus allerlei prähistorischen Zeitepochen belebt wird. So findet Ihr vom Tyranosaurus Rex über Neandertaler bis zum aztekischen Indianer alles, was das Forscherherz begehrt. Wie schon bei Ultima, wurde auch hier sehr viel Wert auf Kommunikation (in Englisch) mit anderen Spielfiguren gelegt. Ihr solltet mindestens einen AT mit 640 KByte RAM und einer VGA-Karte haben. Roland- oder Adlib-Sound ist nur mit 1 MByte Speicher zu hören. *mh*

Gut!



Man nehme Ultima VI, überbeite das Ganze mit einem dichten Dschungel, werfe ein paar Saurier dazu, mache aus Fantasy-Magie einen Shamanen-Zauber und fertig ist "Savage Empire". Man könnte nun Hersteller Origin leicht vorwerfen, mit dem Namen "Ultima" noch mal eine schnelle Mark machen zu wollen. Allerdings präsentiert sich Savage Empire als gelungene Abwechslung zur Originalserie — das Szenario ist faszinierend und geheimnisvoll, die Benutzerführung gelungen und die Grafik ein Gedicht. Ultima-Fans werden es lieben. Spieler, die mit Ultima noch nichts am Hut hatten, werden sich schwertun.

**STECKBRIEF**

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 120 Mark

| MS-DOS 71% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 71% Sound: 70% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |


Bachler Computersoftware

Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C64

| | Amiga | Atari ST | IBM | C64 |
|---|---|---|---|---|
| A-10 Tank Killer(Amiga 1 MB) | 84.95 | —.— | 84.95 | —.— |
| Advanced Tactical Fighter 2 | 64.95 | 64.95 | 64.95 | —.— |
| Atomic Robo-Kid | 59.95 | 69.95 | —.— | 39.95 |
| Awesome | 79.95 | —.— | —.— | —.— |
| Battle Chess 2 | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 74.95 | —.— |
| Battle Command | 69.95 | 69.95 | 74.95 | —.— |
| Betrayal (Deutsch) * | 79.95 | 79.95 | 89.95 | —.— |
| Billy the kid | 64.95 | 64.95 | —.— | —.— |
| Blade Warrior | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 79.95 | —.— |
| Buck Roger | 74.95 | a.A. | 74.95 | 59.95 |
| Bundesliga Manager | 54.95 | 54.95 | 59.95 | —.— |
| Cadaver (Deutsch) | 68.95 | 68.95 | —.— | —.— |
| Champions of Krynn (Deutsch) | 69.95 | a.A. | 69.95 | 39.95 |
| Chaos strikes back | 54.95 | 59.95 | —.— | —.— |
| Chase H.Q. 2 | 64.95 | 64.95 | —.— | 39.95 |
| Chuck Yeager's Adv. F/Tr. 2.0 | 69.95 | 69.95 | 74.95 | —.— |
| Covert Action * | —.— | —.— | 69.00 | —.— |
| Crime Time | 59.95 | 59.95 | 64.95 | 39.95 |
| Curse of the Azure Bonds (dt.) | 74.95 | a.A. | 74.95 | 59.95 |
| Der Spion, der mich Liebte | 59.95 | 59.95 | 64.95 | 39.95 |
| Dragon Breed | 59.95 | 59.95 | —.— | 39.95 |
| Dragonflight (Deutsch) | 74.95 | 74.95 | —.— | —.— |
| E-Swat * | 59.95 | 59.95 | —.— | 39.95 |
| Epic * | 69.95 | 69.95 | —.— | —.— |
| F-16 Combat Pilot (Deutsch) | 59.95 | 59.95 | 69.95 | 49.95 |
| F-16 F.Mission Disk 2 (dt.) | 34.95 | 34.95 | —.— | —.— |
| F-29 Retaliator (Deutsch) | 59.95 | 59.95 | 74.95 | —.— |
| Flight of the Intruder (dt.) | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 94.95 | —.— |
| Golden Axe | 59.95 | 59.95 | —.— | 39.95 |
| Great Courts 2 * | 69.95 | 69.95 | 69.95 | a.A. |
| Hard Drivin 2 * | 64.95 | 64.95 | 79.95 | a.A. |
| Hero's Quest 2 - Trial by Fire | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 89.95 | —.— |
| Immortal (Deutsch) | 69.95 | 69.95 | —.— | —.— |
| Impetium (Deutsch) | 69.95 | 69.95 | —.— | —.— |
| Indianapolis 500 | 69.95 | a.A. | 69.95 | —.— |
| Invest (Deutsch) | 59.95 | 59.95 | a.A. | 49.95 |
| Kick Off 2 | 59.95 | 59.95 | a.A. | 29.95 |
| King's Quest 5 | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 69.95 | —.— |
| Knight of the Sky * | —.— | Auf Anfrage! | —.— | —.— |
| Legend of Faerghail (Deutsch) | 69.95 | 69.95 | 74.95 | —.— |
| LHX Attack Chopper (Deutsch) | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 99.00 | —.— |
| Line of Fire* | 59.95 | 59.95 | —.— | 39.95 |
| Loopz | 54.95 | 54.95 | 69.95 | 39.95 |
| Lord of the Rings * | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | —.— | —.— |
| Lord of Doom (Deutsch) | 69.95 | 69.95 | 69.95 | 43.95 |
| Lost Patrol (Deutsch) | 59.95 | 59.95 | 64.95 | —.— |
| Lotus Esprit Turbo Challenge | 59.95 | 59.95 | —.— | 43.95 |
| M.U.D.S. | 69.95 | 69.95 | 74.95 | —.— |
| M1 Tank Platoon (Deutsch) | 74.95 | 74.95 | 89.95 | —.— |
| Midnight Resistance | 59.95 | 59.95 | —.— | 39.95 |
| MIG-29 Fulcrum * | 79.95 | 79.95 | 89.95 | —.— |
| Nam * | 64.95 | 64.95 | 69.95 | 39.95 |
| Navy Seals * | 59.95 | 59.95 | —.— | —.— |
| Night Shift * | 54.95 | 54.95 | 54.95 | 44.95 |
| On the Road | 74.95 | 74.95 | 74.95 | —.— |
| Operation Harrier | 59.95 | 69.95 | 89.95 | —.— |
| Operation Stealth (Deutsch) | 59.95 | 69.95 | 74.95 | —.— |
| Parry | 59.95 | 59.95 | —.— | 39.95 |
| Paradroid 90 | 59.95 | 59.95 | —.— | —.— |
| PGA Tour Golf | —.— | —.— | 69.95 | —.— |
| Pirates ! (Deutsch) | 59.95 | 59.95 | 69.95 | 54.95 |
| Player Manager (Deutsch) | 49.95 | 49.95 | —.— | —.— |
| Pool of Radiance | 64.95 | —.— | 64.95 | 39.95 |
| Populous | 69.95 | 69.95 | 69.95 | —.— |
| Populous Data Diskette | 39.95 | 39.95 | 39.95 | —.— |
| Power Monger (Deutsch) | 69.95 | 69.95 | a.A. | —.— |
| Puzznic * | 59.95 | 59.95 | —.— | 42.95 |
| R-Type II * | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | —.— | —.— |
| Rick Dangerous 2 | 59.95 | 59.95 | 64.95 | 39.95 |
| Robocop 2 | 69.95 | 69.95 | —.— | 39.95 |
| S.T.U.N. Runner * | 64.95 | 64.95 | 74.95 | —.— |
| Secret of the Silver Blades | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 69.95 | 59.95 |
| Secret Weapons of the Luftwaffe | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | —.— | —.— |
| Silent Service 2 (Deutsch) | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 84.95 | —.— |
| Sim City (Deutsch) | 79.95 | 79.95 | 79.95 | 49.95 |
| Sim Earth (Deutsch) | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 99.00 | —.— |
| Simulcra (Deutsch) | 69.95 | 69.95 | —.— | —.— |
| Space Quest 4 | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 94.95 | —.— |
| Speedball 2 | 69.95 | 69.95 | —.— | —.— |
| Spielbiss 2 * | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | —.— | —.— |
| Star Control * | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 74.95 | a.A. |
| Stationwik (Deutsch) | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 74.95 | —.— |
| Strategic * | 59.95 | —.— | 74.95 | —.— |
| Strider 2 | 59.95 | 59.95 | —.— | 39.95 |
| Supremacy | 74.95 | 64.95 | 89.95 | —.— |
| Team Suzuki * | 54.95 | 54.95 | —.— | —.— |
| Teenage Mutant Hero Turtles * | 64.95 | 64.95 | a.A. | a.A. |
| Test Drive 3 | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 74.95 | a.A. |
| The Second World | 59.95 | 69.95 | 89.95 | 39.95 |
| The Secret of Monkey Isl. dt. | Auf Anfrage! | Auf Anfrage! | 89.95 | —.— |
| Their finest hour (Deutsch) | 69.95 | 69.95 | 74.95 | —.— |
| Toki * | 64.95 | 54.95 | —.— | —.— |
| Total Recall * | 59.95 | 59.95 | —.— | 39.95 |
| Trans World | 69.95 | 69.95 | 74.95 | 44.95 |
| Turrican | 54.95 | 64.95 | —.— | 39.95 |
| Turrican 2 * | —.— | Auf Anfrage! | —.— | —.— |
| Ultima 5 | 74.95 | 74.95 | 74.95 | 64.95 |
| Ultima 6 | —.— | —.— | 79.95 | —.— |
| Univ.Military Sim. 2 (dt.)* | 74.95 | 74.95 | 89.95 | —.— |
| Voodoo Nightmare | 59.95 | 59.95 | —.— | —.— |
| Wheels of Fire (4 Spiele) | 74.95 | 74.95 | —.— | 59.95 |
| Wild West World | 59.95 | Auf Anfrage! | —.— | —.— |
| Wing Commander | —.— | —.— | 79.95 | —.— |
| Wings of Death | 59.95 | 59.95 | —.— | —.— |
| Wolfpack (Deutsch) | 79.95 | 84.95 | 84.95 | —.— |
| Wonderland * | 74.95 | 74.95 | 89.95 | —.— |
| Z-Out * | —.— | Auf Anfrage! | —.— | —.— |

| | |
|---|---|
| 1MB-ERWEITERUNG FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR + UHR) | 109.00 |
| 2. LAUFWERK FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR) | 169.00 |
| ADLIB MUSIK-KARTE | 269.00 |
| ADLIB MUSIK-KARTE & VISUAL COMPOSER | 329.00 |
| SOUND BLASTER (VERSION 1.5) | 349.00 |

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken. Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck). Ab 100.- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

*Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!*

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113
D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 183088, 180537

WIZARDRY STRIKES BACK

# Bane of the Cosmic Forge

PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

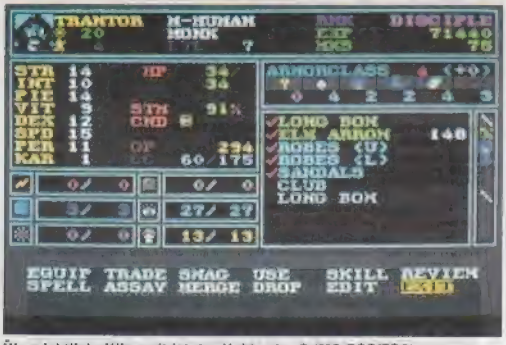
Hierzulande führt die Computer-Rollenspielserie "Wizardry", die mit "Proving Grounds" vor knapp 10 Jahren ihren Anfang nahm, eher ein Schattendasein — in den USA genießt diese Reihe einen wahren Kultstatus. Großer Nachteil der Wizardry-Reihe war bislang, trotz des spielerischen Gehalts, die magere technische Ausführung. Selbst in Wizardry V (Erscheinungsdatum 1988) war dürftige CGA-Vierfarbgrafik das höchste der Bildgefühle, Installation auf Festplatte war ein Fremdwort. Das wird sich nun gewaltig ändern. Mit "Bane of the Cosmic Forge" erscheint ein komplett neues Wizardry-System. Vorbei sind die Zeiten von simplen Strich-Dungeons. Cosmic Forge spielt in Labyrinthen, die denen von "Dungeon Master" nicht unähnlich sind.

Bis auf einige grafische Details (animierte Monster, Zaubersprüche sind sichtbar) und Teile des Magiesystems (einstellbare Durchschlagskraft) sowie die Benutzerführung, erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten zwischen dem neuen Wizardry und Dungeon Master. Die Unterschiede fangen bei der Auswahl der Charaktere an. In Cosmic Forge stehen satte elf Rassen (vom Menschen bis zum Minidrachen) und 14 Klassen (vom Magier bis zum Ninja) zur Verfügung, um eine sechsköpfige Party ins digitale Leben zu rufen. Zusätzlich zu den "normalen" Charakterwerten wie Stärke und Gewandtheit, gibt es ein spezielles Skill-System. Diese Skills sorgen dafür, daß Krieger besser mit Waffen zuhauen können oder Ihr eine Tür schneller knacken könnt. Einige der Skills werden durch simplen Gebrauch erhöht (jedesmal wenn Euer Krieger einen Feind vertrimmt, geht der Waffen-Skill etwas nach oben), andere müssen nach Beförderungen mit Bonuspunkten manuell angehoben werden. Ebenso vielfältig wie die Skills ist das Magiesystem — 77 Zaubersprüche stehen Euren Magiekundigen zur Verfügung.

Im Gegensatz zu Dungeon Master bleibt es in Cosmic Forge nicht nur bei grafischen Spielelementen. In dem neuen Wizardry tauchen sehr viel (englische) Texte auf, und Ihr könnt Euch mit anderen (freundlichen) Spielfiguren unterhalten und sogar Handel treiben. Dies ist besonders wichtig, um die zahlreichen

Finster: ein paar fiese Giganten (MS-DOS/EGA)

Geheimnisvoll: Dieser Knabe ist in einem Kristall eingeschlossen und will raus. (MS-DOS/EGA)




Übersichtlich: Wie weit ist der Held schon? (MS-DOS/EGA)

Gesprächig: Der Bursche plaudert gerne (MS-DOS/EGA)

Feurig: Gegen fette Monster hilft am besten ein Zauberspruch (MS-DOS/EGA)

Puzzles und Rätsel zu lösen, die in dem Spiel vorkommen. So klären sich einige mysteriöse Geheimnisse erst dann, wenn Ihr ein paar andere Figuren befragt habt — z. B. was man mit einem ausgestopften Beagle anfangen soll.

Cosmic Forge wird momentan noch nicht offiziell in Deutschland vertrieben (zur Zeit laufen gerade Verhandlungen mit einem deutschen Distributor), unser Testmuster ist ein Import. Also fragt Euren Händler, ob er Euch das Programm besorgen kann.

*mh*

Super!

Bisher war die Wizardry-Serie nur eingefleischten Rollenspielfreaks geläufig, die sich nicht an den mangelhaften technischen Ausführungen der Programme störten. Mit Bane of the Cosmic Forge spricht Hersteller Sir-Tech dank aufgebohrten Grafiken nun endlich ein breiteres Spielerpublikum an. Zwar sind die 16 Farben der EGA-Karte nicht mehr zeitgemäß (eine spezielle VGA-Fassung ist geplant), gegenüber den alten CGA-Strichgrafiken ist dies aber ein Riesenschritt nach vorne. Es werden zwar keine Soundkarten unterstützt, aber der Digisound aus dem PC-Piepser ist nicht allzu übel. Zugegeben, bei der grafischen Gestaltung von Bane of the Cosmic Forge haben sich die Programmierer von "Dungeon Master" gewaltig inspirieren lassen. Allerdings bietet Bane of the Cosmic Forge soviel Eigenständiges, daß der Plagiatsvorwurf im Keim erstickt wird. Allein die dichte Atmosphäre, dank der vielen humorvollen englischen Texte, und die haarigen Rätsel sind fantastisch. Eines muß aber noch angemerkt werden: Cosmic Forge ist ein recht harter Brocken (trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad). Rollenspielfrischlinge werden ihre Probleme damit haben. Ansonsten ist Cosmic Forge eines der besten Spiele dieses Genres, das im Moment für PCs zu kriegen ist, trotz des happigen Preises.

Super!

Ging's rein nach dem neuesten Stand der Technik, wirkt "Bane" etwas zurückgeblieben: VGA wird nicht ausgenutzt, die Bedienung wird über die Tastatur abgewickelt, und keinerlei Soundkarten werden unterstützt. Die Motivation ist aber phänomenal hoch. Eine Fülle von Details und grafisch ansprechendem Kampfsystem lassen den Spielspaß heftig aufkochen. Selbst die zum Teil recht langen Kämpfe nerven nicht, denn durch die realistische Darstellung und die vielen Monsterwegputz-Optionen bleibt man auch bei größeren Metzeleien gefesselt. Daß auf Automapping verzichtet wurde und ich deshalb Karten von Hand zeichnen muß, nehme ich dem Programmierer allerdings ernsthaft übel. Nach den letzten etwas uninspirierten AD&D- und Ultima-Aufgüssen ist Bane mal wieder ein richtiges Fest für Rollenspieler. Lediglich bei FTL wird man sich herzhaft in den Allerwertesten beißen: So gut und gründlich hat bislang noch niemand beim altehrwürdigen "Dungeon Master" abgekupfert. Spielerisch ist Bane aber höchst eigenständig und hat den Arbeitsfluß in unserer Redaktion streckenweise zum Erliegen gebracht — wenn das mal keine Referenz ist. Hoffentlich beeilt sich Sir-Tech mit der Amiga-Umsetzung.

**STECKBRIEF**

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sir Tech, Zirka-Preis: 120 Mark

| MS-DOS | 89 % | AMIGA |
|---|---|---|
| Grafik: 65 % | Sound: 48 % | in Vorbereitung |
| Schwierigkeit: schwer | | |
| **ATARI ST** | | **C 64** |
| nicht geplant | | nicht geplant |

AUGEN AUF BEIM TV-KAUF

# Altered Destiny

Du sollst nicht begehren eines anderen Fernseher: Nur weil P.J. Barrett eine fremde Glotze aus der Reparatur nahm, steht er jetzt, nur mit einem Pyjama bekleidet, in einer anderen Dimension und sieht bange in seine Zukunft. Mitten bei den Nachrichten wurde er in den Fernseher gesaugt, dabei wollte er nur mit seiner Freundin Trudy Foxlitner einen kuscheligen Fernsehabend verbringen. Doch es sollte anders kommen: Bevor er auf einer riesigen schwebenden Plattform abgesetzt wurde, begutachtete ihn ein furchterregendes Alien. Der teilte ihm mit, daß er zwar nicht die richtige Größe und Statur für einen Helden habe, aber daß er, wenn er schon mal auf dieser Welt sei, sie auch retten könne — oder? Also darf P.J. sich mit außerirdischen Lebensformen, Benimmformeln und Monstren herumschlagen — das alles nur mit einer Schale Popcorn bewaffnet...

"Altered Destiny" ist das zweite Grafik-Adventure aus dem Hause Accolade. Nach Michael Crawford, der uns vor kurzem "Les Manley" bescherte, zeichnet sich hier ein weiterer Altmeister verantwortlich: Michael Berlyn ("Tass Times in Tonetown", "Suspended", "Oo-Topos") erfand eine komplett neue Science-fiction-Welt für seinen Helden. Der Spieler darf sich als Durchschnittsheld P.J. mit den haarsträubendsten Kreaturen und wildesten Welten herumschlagen, um mit List und Mogelei an das begehrte "Jewel" zu kommen, das die Welt rettet und P.J. nach Hause bringt.

Der Spieler steuert, ganz wie bei frühen Sierra-Adventures, die Spielfigur mit Maus, Tastatur oder Joystick von Bild zu Bild. Wenn man eine besondere Aktion provozieren will, hackt man forsch in die Tasten und hofft auf Verständnis beim Parser. Das Programm nimmt's sehr genau: Man braucht 640 Byte RAM, sonst läuft gar nichts. Altered Destiny unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. *al*

**Geht so**

Ich mag die Adventures von Michael Berlyn. Altered Destiny ist kein typisches 08/15-Grafikabenteuer; die Story ist sehr, sehr gut. Doch leider verschwindet sie hinter dem mäßigen Adventure-System, das nicht gerade "State of the Art" ist (zu langsam, zu lange Ladezeiten, zu umständlich). Sehr gelungen finde ich manche EGA-Grafiken, sie erinnern mich an alte "Yes"-Plattencover — toll. Trotzdem erstaunlich, daß nur die EGA-Palette genutzt wird, denn die Konkurrenz steigt inzwischen auf VGA-Power um... Wer Lust hat, sich wegen einer guten Geschichte durch technische Ungereimtheiten zu kämpfen, dem sei Altered Destiny wärmstens ans Herz gelegt. Auch wenn es besser als Les Manley ist: Als Buch hätte's mir mehr Spaß gemacht. Sonst besser die Finger davon lassen.

**STECKBRIEF**

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 90 Mark

| MS-DOS 67% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 70% Sound: 62% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

Gab's soeben noch die Heimversion von "Tutti Frutti", warten hinter dem Schirm heroische Aufgaben ganz anderer Art (MS-DOS/VGA)

Mit Altered Destiny sitzen Sie in der ersten Reihe (MS-DOS/VGA)

RUNNING FOR THE FAMILY

# Kings Quest V

Im Adventure "King's Quest IV" organisierte das kreuzbrave Töchterlein Rosella für seinen Königspapi Graham eine bittere Medizin, die den Erkrankten für weitere Abenteuer restaurierte. Doch der Ärger hört nicht auf. Kaum verläßt der gesundete König das Schloß für ein paar Minuten, wird selbiges samt Hofstaat, königlicher Familie und Töchterlein Rosella weggebeamt. Graham steht auf einer Anhöhe und reibt sich beidhändig die Augendeckel. Die Residenz ist futschikato. Nach einem 50-Dezibel-Stoßseufzer macht er sich auf zu seinem Hofzauberer, dessen Hütte von der Zauberei verschont geblieben ist, um dort erste Anhaltspunkte zu erfahren, was nun schon wieder passiert sei.

Für "King's Quest V" haben sich die Programmierer von Sierra nicht nur eine neue Geschichte, sondern auch eine frische Benutzeroberfläche ausgedacht. Man steuert Graham mit Joystick, Tastatur oder — und das ist hier am besten — einer Maus. Per Klick läuft Graham an einen bestimmten Ort. Nimmt man den anderen Mausknopf, verändert sich der Cursor zu "Schaue/Untersuche", "Aktion" oder "Reden" — ein Klick, schon passiert das Gewünschte. Weitere Aktionen löst man in einer speziellen Menüleiste aus (laden, speichern, Geschwindigkeit und andere Einstellungen). Getippt wird nichts mehr. Es gibt mehrere Versionen von King's Quest V. Wir testeten die PC-EGA-Version; eine VGA-Version, die 512 Farben auf den Schirm zaubert, soll in Kürze erscheinen — wir werden Euch darüber berichten. 6 MByte sollte man sich auf jeden Fall schon auf der Festplatte freihalten: Zehn 3½-Zoll- und sechs 1,2-MByte-Disketten warten aufs Installieren. *al*

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 110 Mark

| MS-DOS 66% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 73% Sound: 55% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

Geht so

Tja: Das war wohl nichts. Sierra hat sich an Lucasfilm-Adventures und deren vorbildlichen Benutzersystem orientiert, aber das hat nicht so recht hingehauen. Zwar sind die EGA-Grafiken stilvoll und die Adlib-Musiken stimmungsvoll, aber die rechte Stimmung kommt beim Spielen nicht auf. Das liegt schon daran, daß King's Quest V auf einem durchschnittlichen AT so quälend langsam ist, daß man am liebsten seinem Rechner einen Tritt verpassen möchte. Außerdem ist die Geschichte recht bieder: Der zugegeben nette, aber inzwischen übliche Märchenmix mit nicht sonderlich originellen Puzzles — schade, schade, nicht mein Fall, auch von dem System hatte ich mir mehr erwartet, außerdem ist das Spiel nicht sehr umfangreich.

Menügesteuert: Graham marschiert ins Ungewisse (MS-DOS/EGA)

Makaber: So endet hier manche Prinzessin (MS-DOS/EGA)

Modisch: Ritter Kunibert im spiegelnden Metallo-Look (MS-DOS/EGA)

Malerisch: ein friedliches Dorf — oder? (MS-DOS/EGA)

# Groß Electronic

## Hardware – Software – Zubehör

| Spiele | AMIGA | ATARI ST | C-64 | MS-DOS |
|---|---|---|---|---|
| Altered Destiny | 65.90 | | | 75.90 |
| B.A.T | 74.90 | 74.90 | 54.90 | 74.90 |
| Bad Lands | 63.90 | 63.90 | 41.90 | 63.90 |
| Back to the Future 2 | 59.90 * | 59.90 * | 37.90 * | 59.90 * |
| Betrayal | 69.90 | 69.90 | | 79.90 |
| BSS Jane Seymour | 61.90 * | 61.90 * | | |
| Buck Rogers | 69.90 | | 59.90 | 69.90 |
| Cadaver | 65.90 | 65.90 | | |
| Captive | 63.90 | 63.90 | | |
| Chaos Strikes Back | 65.90 | 65.90 | | |
| Conquest of Camelot | 86.90 | | | 99.90 |
| Days of the Thunder | 63.90 | 63.90 | | 63.90 |
| Dino Wars | 54.90 * | 54.90 * | | |
| Dragonflight | 71.90 * | 71.90 * | | |
| Dragon Wars | 65.90 | | 39.90 | 74.90 |
| Elvira - Mistress of the Dark | 74.90 | 74.90 | | 94.90 |
| E - Motion | 49.90 * | 49.90 * | 39.90 * | 59.90 * |
| Epyx Sporting Gold | 59.90 * | 59.90 * | | 59.90 * |
| F-16 Falcon | 71.90 * | 63.90 * | | 79.90 * |
| Final Battle | 67.90 * | 67.90 * | | |
| Flight of the Intruder | 74.90 | | | 89.90 |
| Flood | 65.90 * | 65.90 * | | |
| Gold of the Aztecs | 59.90 * | 59.90 * | 39.90 * | 61.90 * |
| Gremlins 2 | 59.90 * | 59.90 * | 39.90 * | |
| Harpoon | 74.90 * | | | 94.90 * |
| Imperium | 65.90 * | 65.90 * | | |
| Indiana Jones Adventure | 65.90 * | 65.90 * | | 71.90 * |
| Invest | 59.90 * | 59.90 * | | |
| Khalaan | 65.90 * | 65.90 * | | 71.90 * |
| Kick Off 2 | 61.90 * | 61.90 * | 39.90 * | 61.90 * |
| Kings Quest 4 | 86.90 | 86.90 | | 86.90 |
| Kings Quest 5 | | | | 89.90 |
| Klax | 47.90 * | 47.90 * | 39.90 * | 59.90 * |
| Last Ninja 2 | 59.90 | 59.90 | | 61.90 |
| Legend of Faerghail | 65.90 * | 65.90 * | | 74.90 * |
| Leisure Suit Larry III | 85.90 | 85.90 | | 99.90 |
| Loom | 69.90 * | 69.90 * | | 62.90 |
| Loopz | 54.90 * | 54.90 * | 44.90 * | 64.90 * |
| Lords of Doom | 64.90 * | 64.90 * | 44.90 * | 64.90 * |
| Lost Patrol | 59.90 * | 59.90 * | | |
| Lotus Esprit Challenge | 63.90 | 63.90 | | |
| M 1 Tank Platoon | 79.90 * | 79.90 * | | 89.90 * |
| Maniac Mansion | 67.90 * | 67.90 * | 54.90 * | 67.90 * |
| Manchester United | 59.90 | 59.90 | 39.90 * | 59.90 * |
| Mean Streets | 59.90 * | 59.90 * | | 69.90 * |
| Midnight Resistance | 59.90 * | 59.90 * | 39.90 * | |
| Midwinter | 64.90 * | 64.90 * | | 74.90 * |
| M.U.D.S | 65.90 | 65.90 | | 71.90 |
| North and South | 59.90 * | 59.90 * | | 59.90 * |
| Ons Wiel | | | | 64.90 |
| Operation Stealth | | 64.90 * | | |
| Pirates | 63.90 * | 63.90 * | 47.90 | 63.90 |
| Pons of Call | 58.90 * | | | 84.90 * |
| Powermonger | 67.90 * | 67.90 * | | |
| Rick Dangerous 2 | 59.90 | 59.90 | 39.90 | 59.90 |
| Rings of Medusa | 59.90 * | 59.90 * | 45.90 * | 61.90 * |
| Savage Empire | | | | 89.90 |
| Sword Worlc | 54.90 | 54.90 | | 59.90 |
| Secret of Monkey Island | 69.90 * | 69.90 * | | 64.90 |
| Shadow Warriors | 59.90 | 47.90 | 39.90 | |
| Silent Service II | | | | 89.90 * |
| Sim City | 69.90 * | 71.90 * | 47.90 * | 64.90 * |
| Terrain Editor | 39.90 * | | 39.90 * | |
| Speedball II | 69.90 | 69.90 | | |
| Supremacy | 69.90 | 69.90 | | 79.90 |
| Tactical Fighter II | 65.90 | 65.90 | | 65.90 |
| Teenage Mutant Hero Turtles | 67.90 | 67.90 | 45.90 | 74.90 |
| The Immortal | 67.90 * | 64.90 * | | |
| Their Finest Hour | 69.90 * | 69.90 * | | 69.90 * |
| Tie Break | 61.90 * | 61.90 | 39.90 * | |
| Transworld | 64.90 * | 64.90 * | 44.90 * | 69.90 * |
| Turrican | 54.90 * | | 39.90 * | |
| TV Sports Basketball | 74.90 * | | | 74.90 * |
| Ultima V | 74.90 | 74.90 | | |
| Ultima VI | | | | 79.90 |
| UMS II | 71.90 * | 71.90 * | | 74.90 * |
| Wild West World | 89.90 | | | |
| Wing Commander | | | | 87.90 |
| Wings | 71.90 * | | | |
| Wolfpack | 72.90 * | | | 85.90 * |
| Wonderland | 71.90 | 71.90 | | 79.90 |
| Zak McKracken | 64.90 * | 64.90 * | 54.90 * | 64.90 * |

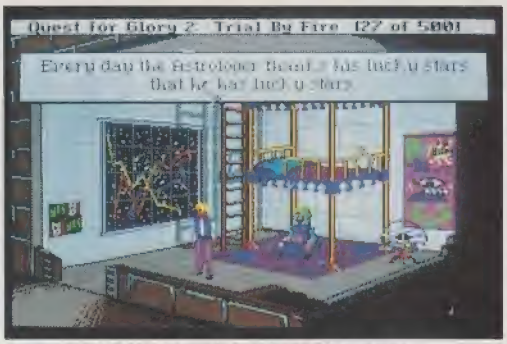
### Zubehör

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Disketten No Name | 5,25" | 2D | 10er Pack | 5.90 |
| | 5,25" | HD | 10er Pack | 10.60 |
| | 3,5" | 2DD | 10er Pack | 10.50 |
| | 3,5" | 2HD | 10er Pack | 24.90 |
| Speichererweiterung Amiga 500 512 KB mit Uhr abschaltbar | | | | 149.00 |
| Externes Laufwerk Amiga 500 3,5" abschaltbar | | | | 189.00 |
| Externes Laufwerk Atari ST 3,5" abschaltbar | | | | 189.00 |

* = deutsche Anleitung – Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
Versand erfolgt per NN (+10 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck +5 DM)
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!!
Telefonische Best.: Montag - Sonntag, 0 Uhr - 24 Uhr (Anrufbeantworter)

**Groß Electronic**

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/6917
Postfach 1213
D-8350 Plattling Fax 09931/8876


Ein wackerer Held in 1000 und einer Nacht (MS-DOS/EGA)

## NEUER NAME, GLEICHER INHALT

# Trial by Fire

Ehe das große Rätselraten beginnt: "Quest for Glory" ist der neue Name für Sierras "Hero's Quest"-Adventure-Serie. Trial by Fire schließt an die erste Folge an (Wir erinnern uns: als tapferer Held haben wir Baron von Spielburg aus der Klemme geholfen). Trial by Fire entführt Euch diesmal in ein orientalisches Märchenreich. Wer den ersten Teil gespielt hat, kann seinen Charakter einfach importieren, Neueinsteiger können sich entweder einen Magier, einen Dieb oder einen Kämpfer zusammenbasteln. Zwar ist die Hintergrundgeschichte von Trial by Fire und das Szenario ein anderes als beim ersten Teil, aber im großen und ganzen ist alles beim alten geblieben. Statt des armen Barons gibt's nun einen Scheich, anstelle von tiefen Wäldern findet Ihr eine trockene Wüste. Ihr steuert via Maus, Tastatur oder Joystick Euren Helden durch die Sierra-typischen 3D-Bildchen. Ihr stellt per Tastatur englische Fragen, sammelt Gegenstände und Informationen und löst das eine oder andere Puzzle, oder metzelt in Actionsequenzen Monster nieder. *mh*

Geht so

Schade, aber von "Trial by Fire" hätte ich mir mehr erwartet. Zwar sind alle Spielelemente vorhanden, die mich im ersten Teil begeisterten, wie die Actioneinlagen und der Rollenspielanteil. Aber ich habe das Gefühl, daß Sierra es sich mit Trial by Fire zu einfach gemacht hat. Prinzipiell ist das Programm fast mit dem ersten Teil identisch — einziger Unterschied ist die veränderte Grafik und das Szenario. Im einen Spiel ist der Herrscher des Landes eben ein Baron, im anderen ein Scheich. So stolpert man über sehr viele Dinge, die schon im ersten Teil (nur grafisch anders verpackt) vorgekommen sind.

**STECKBRIEF**

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 110 Mark

| MS-DOS | AMIGA |
|---|---|
| 70% | in Vorbereitung |
| Grafik: 67% Sound: 57% | |
| Schwierigkeit: leicht | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |

Vor lauter Klicken ist das Spiel abhandengekommen (Atari ST)

Herr Ober, bitte noch ein Glas (Atari ST)

## DAS LETZTE

# The final Battle

Fünf lachende Plecken zogen aus um in "Legend of the Sword" dem Paradebösewicht Sukar das Handwerk zu legen. Inzwischen hat sich Sukar bereits und holt zum furiosen Gegenschlag aus. Grund genug den zweiten Teil der Saga "The final Battle" zu starten. Die Reise beginnt unter denkbar ungünstigen Vorzeichen. Der Spieler findet sich in einem Kerker gefangen. Sollte er sich befreien können, darf er auch noch seinen ehemaligen Kameraden erlösen, bevor er sich auf die Suche nach Sukar macht.

Im Gegensatz zum textlastigen Vorgänger werden diesmal keine Befehle getippt, um Aktionen auszulösen. The final Battle wird komplett mit der Maus gesteuert. Jeder Raum im Spiel erscheint in einer schrägen 3D-Perspektive, wie man sie aus Action-Adventures kennt. Der Spieler hebt Gegenstände mit der Maus auf. Über die Icons "Handeln", "Inventory", "Hören", "Sehen" und "Reden" steuert man Aktionen. Wem der nächste Schritt suspekt erscheint, darf einen Spielstand ins RAM speichern. *al*

Na ja...

War der erste Teil der Sukar-Saga noch ein interessanter Adventure-Happen, so fällt The final Battle dagegen ziemlich ab. Der Spielspaß ist zugunsten der Benutzeroberfläche wegrationalisiert worden. Vor lauter Klicken vergeht einem der Spaß, außerdem ist die Abfrage furchterlich pingelig. Ebenfalls trist: Die unmotivierte Mischung aus deutschen und englischen Texten — mußte das Programm denn so schnell eingedeutscht werden? Außerdem läßt mich die Logik der Puzzles an der Nüchternheit der Programmierer zweifeln — Wer denkt sich nur so unlogische Puzzles aus?

**STECKBRIEF**

Genre: Adventure
Hersteller: PSS, Zirka-Preis: 85 Mark

| MS-DOS | AMIGA 44% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 45% Sound: — |
| | Schwierigkeit: schwer |
| **ATARI ST 44%** | **C 64** |
| Grafik: 45% Sound: — | nicht geplant |
| Schwierigkeit: schwer | |

## SCHRÄGLAGE

# Crime Time

Der Alptraum eines jeden Trinkers wird Wirklichkeit: Eines Morgens wacht Ihr in einem Hotelzimmer auf und Euer Schädel fühlt sich an, als hättet Ihr unter einer Dampfwalze geschlafen: zuviel Whiskey, zu viele Zigaretten, zu viele billige Kneipen. Die letzte Nacht ist nur noch eine dumpfe Erinnerung in Euren wirren Gedanken. Doch die Realität holt Euch schneller ein, als Euch lieb sein kann. Im Nebenzimmer liegt eine Leiche und Ihr seid der Hauptverdächtige. Da Ihr nicht den Rest Eures Lebens in irgendeiner Gefängniszelle verschimmeln wollt, heißt es, der Polizei ein Schnippchen schlagen und den wahren Täter stellen.

Starbytes Adventure "Crime Time" wird komplett mit der Maus gesteuert. Ihr seht die Umgebung aus Eurer Sicht; ein Textfenster schildert die aktuelle Lage. In einem Menü könnt Ihr zwischen acht verschiedenen Aktionen die passende für Euren Held aussuchen. Auf einer Kompaßrose klickt Ihr die Richtung an, in die Ihr gehen wollt. Alle Gegenstände, werden in einem Inventory-Fenster angezeigt. *vw*

Geht so

Innovative Neuerungen sucht man bei Crime Time vergebens. Den Spieler erwartet eine deutsche Kriminalhandlung mit gebremstem Spannungsfaktor. Die Benutzerführung bietet keinen Anlaß zur Klage, hätte aber etwas komplexer ausfallen können: Acht Aktionen schränken die Kreativität des Computerspürhundes doch ganz schön ein. Offensichtlich soll die leicht schiefe Grafik den immer noch angeschlagenen Gesundheitszustand unseres Helden verdeutlichen. Wer ein leichtes Abenteuer sucht, und dabei vor spielerischer Schlichtheit nicht zurückschreckt, kann ja mal reinschauen.

**STECKBRIEF**

Genre: Adventure
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

| MS-DOS | AMIGA |
|---|---|
| in Vorbereitung | in Vorbereitung |
| **ATARI ST 53%** | **C 64** |
| Grafik: 27% Sound: 0% | in Vorbereitung |
| Schwierigkeit: mittel | |

WELTBEWEGEND

# Spindizzy Worlds

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Der Kreisel dreht sich wieder. Nachdem er vor gut fünf Jahren viele C 64-, Schneider CPC- und Atari XL-Besitzer wochen- und monatelang in die Verzweiflung gerollt hat, flitzt er nun frischen Mutes auf Amiga- und ST-Fans zu. Die Geschicklichkeitsgrübelei "Spindizzy" zählt bis heute zu den raren Spieleklassikern und treibt wohl so manchem Computerveteran die ein oder andere Träne aus der Drüse, wenn er an die nächtelangen Kreiselsitzungen vor dem Monitor zurückdenkt. Designer und Programmierer Paul Shirley hatte nach etlichen Jahren ein Einsehen und beschert uns mit "Spindizzy Worlds" die langersehnte Fortsetzung — allerdings nur auf Amiga und ST.

Für alle, die Spindizzy eher für ein Slangwort im Sinne von "Ich glaub', der spinnt!" halten, sei hier das grundlegende Spielprinzip kurz erklärt. Auf den ersten Blick erinnert Spindizzy an den legendären Arcade-Hit "Marble Madness" von Atari Games. Ihr steuert einen wendigen Kreisel, der feinfühlig mit dem Joystick durch ein Gebiet voller Rampen und Abgründe gelenkt werden will. Er gehorcht allen physikalischen Gesetzen; will nur mit Anlauf einen Berg erklimmen und beschleunigt bei einer Talfahrt. Mittels Knopfdruck schaltet Ihr den Turbo ein, erfolgt ein Druck auf die Space-Taste, wird abrupt gestoppt (sehr praktisch, wenn Ihr den Kreisel exakt positionieren wollt). Die dreidimensionale Landschaft sieht man von schräg oben, wobei man aus vier Blickwinkeln wählen kann. Umschalten während des Spiels ist jederzeit machbar. Wenn Ihr trotz aller Vorsichtsmaßnahmen doch in einen Abgrund stürzt, kostet dies Energie, die man durch das Sammeln von Diamanten und anderen Gegenständen wieder auffrischen sollte. Ist der Treibstoff verbraucht, habt Ihr vorläufig ausgespielt. Im Gegensatz zu Marble Madness kommt es bei Spindizzy allerdings nicht nur auf Geschicklichkeit an, sondern Ihr müßt auch Eure grauen Zellen aktivieren. Gerade bei den Tüfteleinlagen hat sich die Fortsetzung verbessert.

Wie der Name schon verrät, setzt sich das Spiel nicht aus Leveln, sondern aus verschiedenen Welten zusammen. Zu Beginn dürft Ihr wählen, ob das Planetensystem "Easy" oder "Hard" angepeilt wird. Für Anfänger empfiehlt sich auf jeden Fall die Stufe "Easy", denn hier wird man mit Steuerung und Spielprinzip vertraut gemacht. Da jeder Planet aus mehreren Leveln besteht, ist es beinahe unmöglich, ein System am Stück durchzuspielen. Deshalb kann man nach jedem geschafften Planeten (inklusive Bonuslevel) den Spielstand auf Diskette speichern. Die Reihenfolge, in der man die Planeten absolvieren muß, ist übrigens nicht zwingend vorgeschrieben. Wer schließlich das "Easy"-System erfolgreich durchkreuzt hat, sollte sich den gut zwanzig Planeten des "Hard"-Systems widmen. Diese haben es allerdings in sich.

Damit die Angelegenheit nicht zu eintönig wird, stehen sämtliche Planeten unter einem anderen Motto. Der Name deutet meist schon an, was Euch erwartet. So werdet Ihr auf dem Planeten "Ballrace"

▲ Nur wer geschickt die Schalter einsetzt, kommt bei Spindizzy Worlds voran. (Amiga)

Super!

Ich bin restlos begeistert von dem, was Programmierer Paul Shirley da auf den ST gezaubert hat. Die Levels sind derart brillant ausgetüftelt, daß man für Wochen Spaß hat. Denn das war meiner Meinung nach die Schwäche des Vorläufers: Bei Spindizzy kurvte man etwas ziellos in der Gegend herum. Jetzt ist der Spielverlauf durch die verschiedenen Welten in wesentlich schmackhaftere Häppchen tranchiert. Die ST-Version spielt sich genauso gut wie die Amiga-Version; daß der Bildschirm umblättert, wenn man über den Rand herausfährt, stört mich nicht. Für Freunde von intelligenten Geschicklichkeitsspielen ein absolutes Muß, auch wenn's streckenweise hart wird — schöner kann man Kreiseln nicht machen. Hut ab!

Wer im Spiel nicht zwischen den verschiedenen Blickwinkeln umschaltet, dem entgeht so manches wichtige Detail (Amiga)

mit mehreren Hochgeschwindigkeitskursen konfrontiert, die innerhalb eines knackigen Zeitlimits zu absolvieren sind. Auf der "Pak Attack"-Welt machen statt dessen giftgrüne "Pac-Man"-Nachkömmlinge Jagd auf Euch. Andere Planeten verlangen wiederum mehr Kombinationsgabe beim Lösen der Puzzles. Besonders beliebt sind diverse Schalter, die jeweils andere Auswirkungen auf die Umwelt haben. Manche öffnen geschlossene Türen, andere zaubern ganze Brücken herbei. Extrem knifflig wird die Geschichte, sobald mehrere Schalter in Wechselwirkung stehen. Außerdem gibt es zuhauf Felder, die nach einer Kreiselüberrollung erhellt bzw. wieder verdunkelt werden. So dürft Ihr bestimmte Levels erst verlassen, wenn Ihr alle "Lichter" angeknipst habt. Nicht nur zur Erheiterung, sondern auch zur Lösung verschiedener Puzzles, tragen die "Jumper"-Felder bei. Laßt Ihr den Kreisel aus sicherer Höhe auf eines dieser Felder hinabfallen, federt er luftig-leicht zurück und kann so benachbarte Türme ohne Aufgang erreichen. Schließlich gesellen sich diverse Warp-Felder hinzu, die Euch in Sekundenbruchteilen von einem Punkt zum anderen transportieren. Neben all diesen Unwägbarkeiten müßt Ihr zusätzlich auf die umherschwirrenden Gegner aufpassen.

Im Gegensatz zum Original-Spindizzy wird in Spindizzy Worlds auf dem Amiga fleißig in alle Richtungen gescrollt. Beim ST muß man sich mit vertikalem Scrolling begnügen. Droht der Kreisel vom Bildschirm zu verschwinden, wird geflippt. *mg*

Diese Menü erwartet Euch vor Spielbeginn (Amiga)

Ein Level von oben gesehen

Vorsicht vor dem kühlen Naß (Amiga)

Super!

Mein Weihnachtsurlaub stand dieses Jahr ganz unter dem Motto "Morgens Spindizzy, mittags Spindizzy, abends Spindizzy." Obwohl mir der Kreisel so manchen Nerv gekostet hat, komme ich einfach nicht davon los. Paul Shirley hat eine Fortsetzung abgeliefert, die man getrost als Meisterwerk titulieren kann. Sowohl alte Spindizzy-Hasen als auch Frischlinge erliegen gnadenlos der Faszination des Kreiselabenteuers. Die Kombination aus Action- und Tüftelelementen ist bestens geglückt. Die einzelnen Planeten sind brillant ausgedacht und mit tückischen Stellen nur so gespickt. An eines muß man sich allerdings gewöhnen: das Stoppen des Kreisels mit der Space-Taste. Da man oft den Knopf einsetzen muß, um z.B. diverse Hügel zu erklimmen, sind beide Hände an den Joystick gefesselt. Auf dem Berg angekommen, heißt es in Sekundenbruchteilen mittels Space-Taste abzubremsen. Anfangs fiel mir dabei meist der Joystick aus der Hand; nach gezielter Übung klappt's inzwischen ganz gut. Ansonsten weist Spindizzy Worlds keine Mängel auf. Wer für die trüben Winterabende ein Geschicklichkeitsspiel mit Langzeitmotivation sucht, dem kann ich dieses fantastische Programm nur wärmstens empfehlen.

**STECKBRIEF**

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 90 Mark

| MS-DOS | AMIGA 86% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 68% Sound: 62% |
| | Schwierigkeit: schwer |
| **ATARI ST 86%** | **C 64** |
| Grafik: 67% Sound: 62% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: schwer | |

Das Planetensystem im Überblick (Amiga)

◄ Nur wer alle Pfeilfelder "anknipst", darf in den nächsten Level vorrücken (Amiga)

**Seit Äonen sehnsüchtig erwartet - jetzt endlich gibt´s POWER PLAY zum Abonnieren!**

- mit Berichten und beinharten Tests von Computer- und Videospielen

**... das hypergalaktische Verwirrspiel als Begrüßungsgeschenk**

- neueste Software auf Herz und Nieren geprüft

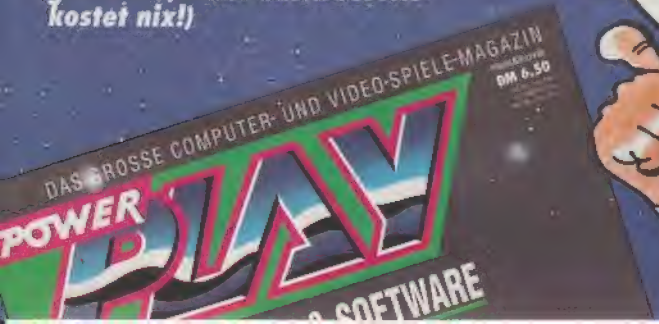
- mit Tips&Tricks zu den schwierigsten Spielen

**Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM**

**... und dazu mit noch mehr Vorteilen:**

- den Preisvorteil
- bequeme Zahlungsweise
- das Begrüßungsgeschenk
- wird mit Lichtgeschwindigkeit geliefert (dieser Extra-Service kostet nix!)

**...oder wißt Ihr was Besseres??!**



*Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!*

# POWER PLAY JAHRES-ANGEBOT

**1.** *Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!*

**2.** *Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!*

**3.** *Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!*

**4.** *Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!*

**5.** *Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!*

*Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.*

POWER TIPS

## ZUM SAMMELN — Player Manager Teil 4

ST • AMIGA • C64

beachten die Ihr immer berücksichtigen solltet.

Das Programm bestraft den Benutzer, wenn man einen gesicherten Spielstand mehr als einmal neu lädt (offenbar wird bei jedem Laden bei dem betreffenden Spielstand ein Zähler einen Punkt hochgesetzt und gespeichert; man versuche einmal, einen Spielstand von einer schreibgeschützten Diskette zu laden...). Zwar wird der Spielstand ordnungsgemäß geladen, jedoch zieht das Programm in der Folge bei der Bewertung des Präsidiums jeden Spieltag einen festen Malus ab (nachdem man den Spielstand das zweite Mal geladen hat 1%, nach dem dritten Mal 2% usw.). Entsprechendes gilt, wenn man in derselben Spielwoche mehrmals speichert. Der ständige Abzug bei der Bewertung des Präsidiums führt über kurz oder lang zur Entlassung. Daher speichere man jeden ersten oder zweiten Spieltag ab und lösche einen Spielstand, den man gerade wieder eingeladen hat, sofort wieder, um ihn nicht versehentlich wieder zu laden. So hat man immer einen oder mehrere "saubere" Spielstände, die es einem ermöglichen, ein oder mehrere Spieltage noch einmal zu spielen, wenn diese beim ersten Mal in die Hose gegangen sind. Schließlich noch allgemeines zum Spielablauf: Mit einer neu erstellten Mannschaft sollte man erst etwa eine halbe Saison spielen, um gute und schlechte Leute zu erkennen sowie die optimale Aufstellung zu finden, und dann die RESTART-Funktion benutzen. Anschließend kann man die erste Saison optimal beginnen, insbesondere schlechte Spieler sofort verkaufen (nicht zu viel feilschen, sonst bekommt man sie nicht los) und ein, zwei wirklich gute Spieler kaufen. Anfangs ist zumindest ein passabler Torwart besonders wichtig. Nicht besonders sinnvoll ist es, den möglichst

# POWER PLAY MITMACH-KARTE

*Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:*

*1.* _____ *Seite* _____

*2.* _____ *Seite* _____

*3.* _____ *Seite* _____

*Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:*

*4.* _____ *Seite* _____

*Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:* _____

*Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen* _____

*Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips:* _____

*Eure Nachricht an die Redaktion*

## POWER PLAY ABONNEMENT

*Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 49,60 DM (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1. Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

***Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.***

Datum, 2.Unterschrift 01/AD 10 12

*Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!*

*Antwortkarte*

**Power Play**

*Abonnement-Service*

*Markt&Technik Verlag AG*
*Hans-Pinsel-Str. 2*

**8013 Haar**

***Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.***

## Player Manager Teil 4

schnellen Aufstieg anzustreben. Es braucht meist mehr als eine Saison, um eine in der zweiten bzw. ersten Liga konkurrenzfähige Mannschaft aufzubauen. Außerdem macht es wesentlich mehr Spaß, in der dritten Liga oben mitzuspielen, als in der zweiten im Mittelfeld zu dümpeln (im übrigen ist man mit Mißerfolg in der höheren Liga schnell am Rand der Entlassung). Insgesamt ist eine stetige, aber nicht zu schnelle Aufwärtsentwicklung am sinnvollsten. Ein Punkt ist bei der Erreichung höherer Ziele extrem wichtig: Der POKAL! Im Halbfinale kassiert man für die Teilnahme 300k und im Endspiel sogar 600k. Nur mit diesen Finanzspritzen kann man sich am Anfang der nächsten Saison die Besten des Transfermarktes kaufen und kontinuierlich nach oben kommen. Und nur mit guten Leuten macht das Spielen in den höheren Ligen Spaß. Also sollte man die Möglichkeiten des Abspeicherns besonders beim Pokal nutzen.

Es ist auch keineswegs besonders schwer, im Pokal Erfolg zu haben. Auch bei Player Manager sehen die "kleinen" gegen höherklassige Mannschaften sehr häufig gut aus. So ist es mir gelungen, mit einer drittklassigen Mannschaft zweimal hintereinander den Pokal zu gewinnen. So, das war's eigentlich (puh!). Vielleicht ein bißchen viel an Information auf einmal, aber so komplex ist "Player Manager" nun einmal, und hierin und in der daraus folgenden Wirklichkeitsnähe liegt ja auch der Reiz des Spiels. Ich würde mich jedenfalls freuen, wenn der eine oder andere Tip Erfolg bringen würde. So oder so: Viel Erfolg allen, die sich an diesem Spiel versuchen! *vw*

**Verlag Markt & Technik AG**
**Redaktion *POWER PLAY***
**Stichwort: Power-Tips**
**Hans-Pinsel-Str. 2**
**8013 Haar bei München**

## POWER PLAY LESER - HITPARADE

***Gewinnt mit POWER PLAY!***

*Die Teilnahmebedingungen finder Ihr im Heft*

***Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:***

1.

2.

3.

***Ich besitze folgenden Computertyp:***

***Absender:***

Name, Vorname Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

*Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!*

*Antwortkarte*

**Power Play**

*Redaktion*

*Markt&Technik Verlag AG*
*Hans-Pinsel-Str. 2*

**8013 Haar**

Bitte kneten an der Perforation herausnehmen.

# GEWINNT MIT BOMICO

**Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkmen. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...**

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

**Markt & Technik Verlag AG**
**Redaktion *POWER PLAY***
**Kennwort: Bomico**
**Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 15. März 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

## BOMICO TOP TEN

1. Transworld
2. Loopz
3. Puzznic
4. Geisha
5. Sim City
6. Invest
7. Maupiti Island
8. Battle Command
9. Wheels of Fire
10. F-29 Retaliator

## 1. Atari Club Colonia e.V.

Seit Anfang 1988 gibt es ihn schon, den Kölner Computerclub, der sich auf den Atari spezialisiert hat (XL/XE, ST, TT, Stacy, Portfolio und PC). Am stärksten nimmmt der ST, gefolgt vom XL/XE die Clubarbeit in Anspruch. Die letzten beiden Jahre führten die Mitglieder einen Basic- und eine GFA Basic-Kurs durch, auf den im nächsten Jahr ein C-Kurs, sowie ein Adimens und Calamus Kurs folgen soll. Außerdem gibt es Workshops zu Adimens, MIDI, Grafik und DTP, sowie eine große PD-Bibliothek, Btx-Anschluß und eine Infoseite in der Atari Welt (226221224).

Seit gut 14 Tagen hat der Club auch eine eigene Redaktion, die das über hundert Seiten starke Clubmagazin, mit aktuellen Berichten, Tests von Hard und Software sowie Tips und Tricks verfaßt. Einmal monatlich findet ein Treffen im Clubraum statt, ansonsten treffen sich die Mitglieder beim Schriftführer des Clubs. Zu seiner Gefolgschaft zählt der 1. Atari Club Colonia immerhin 250 Mitglieder, die sich über Deutschland, die Schweiz, Österreich, Italien und Luxemburg verteilen. Außerdem haben sie Kontakte zu Clubs in Österreich und Griechenland.

## Adressen

**Red Riger**
**Computertyp:** C 64
**Anschrift:** Tuer GmbH
Andr Hälck
Horsterlandsh. 10
2206 Kl. Ottersieth
Tel. 0 41 21/8 57 14

**PC-Club Norddeutschland**
**Computertyp:** PC
**Anschrift:** PC-Club Norddeutschland
U.Franke
Knickweg 3
2400 Lübeck 14
Tel. 0451/30 68 81

**Skywar**
**Computertyp:** C 64
**Anschrift:** Skywar
PLK 024 285 D
3235 Hess-Oldendorf 1

**Amiga Club Österreich**
**Computertyp:** Amiga
**Anschrift:** Amiga Club Österreich
Kirchengasse 27
A-1070 Wien

**Mega-Club**
**Computertyp:** Sega Mega Drive, PC-Engine
**Anschrift:** Mega-Club
Martin Brändle
Grünaustr. 2
CH-9204 Andwil

**S.S. Computerclub Berlin**
**Computertyp:** Amiga 500, 1000, 2000
**Anschrift:** T.S.S. Computerclub Berlin
PLK 082 913 c
1000 Berlin 65

**The Twentyone Century**
**Computertyp:** C 64
**Anschrift:** TTC
The Twentyone Century
PLK 001 022 a
2913 Apen 1

**MS-DOS Computerclub**
**Computertyp:** MS-DOS
**Anschrift:** MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Roppertshäuser Str. 4
3579 Frielendorf/Obg.

**Computerclub Walsum, Die Turtles**
**Computertyp:** Amiga 500, C64, Atari 800 XL
**Anschrift:** Mario Grasso
Gotenstr. 23
4100 Duisburg 18

**64er Club Essen**
**Computertyp:** C 64
**Anschrift:** Björn van Lent
Zwingelstr. 22
4300 Essen 1

**Night Angel Videogameclub**
**Computertyp:** Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
**Anschrift:** Night Angel Videogameclub
Thorsten Pruglieser
Plimpsborn 35
4300 Essen 12

**Smartbomb**
**Computertyp:** Gameboy, Sega Mega Drive, Atari ST
**Anschrift:** Smartbomb
Stevensr. 5b
4710 Lüdinghausen
Tel. 02591/55 63

**Scrypt Computer Club**
**Computertyp:** MS-DOS-System
**Anschrift:** Scharif Hafiz
Flachsweg 24
4780 Lippstadt 15

**Computerclub Geseke CCG**
**Computertyp:** C 64, C16 Plus 4
**Anschrift:** Mark Wellhausen
Karl Oberdeler Str. 5
4787 Geseke 1

**Player**
**Computertyp:** Amiga 500
**Anschrift:** Player
Eggeweg 60
4800 Bielefeld 13

**AFC der Amiga-Fan-Club**
**Computertyp:** Amiga 500, 1000, 2000
**Anschrift:** AFC der Amiga Fan-Club
Sprengelweg 124 oder PF 5003
4952 Porta Westfalica

**CPC-User-Club Unicorn**
**Computertyp:** CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
**Anschrift:** CPC-User-Club Unicorn
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

**Atari Club Colonia e.V.**
**Computertyp:** Atari XL, ST und PC
**Anschrift:** 1. Atari Club Colonia e.V.
c/o R.Straberg
Alzeyenstr. 32
5000 Köln 60

**Marks Actionspiel Club**
**Computertyp:** Amiga
**Anschrift:** Mark Meyer-Eppler
Marienkirchstr. 9 b
5205 St. Augustin 1

**Empire Club**
**Computertyp:** Amiga
**Anschrift:** Empire Club
c/o Holger Höbermann
Im Apfelgarten 19
5300 Bonn 2

**EDK Erster Deutscher Kick Off-Club**
**Computertyp:** Amiga 500
**Anschrift:** EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

**Game Boy Wizards**
**Computertyp:** Game Boy
**Anschrift:** Game Boy Wizards
Peter Ellebrecht
An der Seilerbahn 22
5413 Bensdorf

**PMS-Computerclub**
**Computertyp:** C 64, Amiga
**Anschrift:** PMS-Computerclub
Peter Zieser
Im Kreuzeneberg 8
5524 Malberg-Weich

**Elite-Fan-Club**
**Computertyp:** Amiga 500
**Anschrift:** Elite Fan Club
Am Klaehagen 61
5788 Winterberg 5

**Lynxanier Lynx-Club**
**Computertyp:** Atari Lynx
**Anschrift:** Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

**Fun-Club**
**Computertyp:** Sega Mega drive, PC-Engine
**Anschrift:** Fun-Club
Talstr. 69 c
7000 Stuttgart 1

**1. Deutscher Lynx-Club**
**Computertyp:** Atari Lynx
**Anschrift:** 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
0711/ 77 32 72

**Phoenix Computer Club**
**Computertyp:** Alle
**Anschrift:** Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7185 Billingsbach

**Rainbow Softworks Computerclub**
**Computertyp:** C 64
**Anschrift:** Rainbow Softworks Computer Club
Agnesstr. 48
8400 Regensburg
Tel. 0941/ 26 222

**Sega Mega/ PC Engine Club**
**Computertyp:** Mega Drive, PC Engine
**Anschrift:** Sega Mega/ PC Engine Club
Martin Gewiesler
Birkenstr. 8
8481 Kölering

**Virus**
**Computertyp:** Atari 1040 ST (E), C 64
**Anschrift:** Marcus Eller
Hauptstr. 12
8701 Altersheim
Tel. 09336/503

**The Guys of Kreativ**
**Computertyp:** C 64
**Anschrift:** Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-6200 Jenbach
Tel. 0043/ 5244/ 26186

**Til und Fit**
**Computertyp:** Alle Amigas
**Anschrift:** Til und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund
Tel. 028/ 57 16 50

## Neuzugänge

**Amiga & Gameboy Club**
**Computertyp:** Amiga Gameboy
**Leistungen:** Clubzeitung mit kostenlosen Kleinanzeigen, 1 PD-Disk (Amiga) im Monat
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, PD-Software, Spieletips, preiswerte Hard- u. Software u. Module für Gameboy
**Mitgliedsbeitrag:** 5 Mark (Amiga), 2 Mark (Gameboy)
**Anschrift:** Amiga & Gameboy Club
Postfach 10 22 11
3500 Kassel

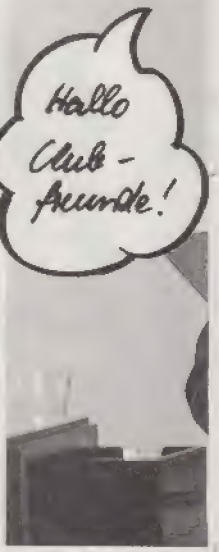
**GCT Videospiel-Club**
**Computertyp:** PC-Engine u. Megadrive
**Leistungen:** Clubzeitschrift, großer Gebrauchtspielemarkt, Mitgliedsrabatt beim GCT Videospielversand
**Mitgliedsbeitrag:** 24 Mark jährl.
**Anschrift:** GCT Videospiele-Club
z.Hd. Daniel Schwill
Hellweg 39
4620 Castrop-Rauxel

**Promising Dungeons Association**
**Computertyp:** MS-DOS PC, XT, AT
**Leistungen:** Spieletests, PD-Bibliothek, Tips & Tricks, Mitgliederdisk 2 x monat
**Schwerpunkte:** Computerrollenspiele, Adventures u. Simulationen, Tips u. Hilfen
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark monatl.
**Anschrift:** Promising Dungeons Association
z.Hd. Mark Fuchs
Helfenstreit 19
5411 Eitelborn

**Atlanta Computer Club**
**Computertyp:** Amiga 500, 1000, 2000, 3000
**Leistungen:** Club-Disk, Expertenforum, Hard- u. Software-Einkauf, PD-Ecke, Clubtreffen
**Schwerpunkte:** Einsteigerhilfen, Sammelseinkauf
**Mitgliedsbeitrag:** bis 3 Mark
**Anschrift:** Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästnerstr. 37
6073 Egelsbach

**Death-Soft**
**Computertyp:** C 64
**Leistungen:** PD-Software, Programmierung in Basic und Assembler, Info-Disk
**Schwerpunkte:** Lösungen zu Adventures usw.
**Mitgliedsbeitrag:** keiner
**Anschrift:** Mario Overdick
Zur Marienau 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/1779

**The New Alex Kidds**
**Computertyp:** Sega Mega Drive




**Leistungen:** vierteljährl. Club-Fanzine, wöchentl. Hotline, 3-4x jährl. Gewinnspiele, Tips & Tricks
**Mitgliedsbeitrag:** jährlich 43,- DM/ 43 SFR/ 300 öS
**Anschrift:** N.A.K.S The New Alex Kidds
Maurbergasse 9
A-1220 Wien

**Amiga Dotty Club**
**Computertyp:** Amiga 500, Game Boy
**Leistungen:** News, Spieletests, Specials, Preisausschreiben, Hitparade, Highscores, Comic
**Mitgliedsbeitrag:** 2 Mark monatl.
**Anschrift:** Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Purcellstr. 14
8400 Regensburg

**Lynx-Club**
**Computertyp:** Lynx
**Leistungen:** Mailboxbrief, Treffen, Tips & Tricks Pool (alle 2 Monate), Zeitschrift
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark bzw. 20 Schilling monatl.
**Anschrift:** Christain Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

**Star Bit Club**
**Computertyp:** C 64, C 128
**Leistungen:** monatl. Diskmag. mit Tips, Demos, News
**Schwerpunkte:** Denkspiele, Rollenspiele, News, Jump'n Runs, Shoot'em Ups
**Mitgliedsbeitrag:** 60 Mark/Gulden jährl.
**Anschrift:** Star Bit Int.

# LICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

Hallo Clubfreunde, mittlerweile ist meine Clubdatei schon ganz schön umfangreich. Damit niemand bevorzugt wird, führen wir jeden Club insgesamt dreimal in unserer Adressenliste. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht, nach Postleitzahlen sortiert. Jeder Club wird außerdem von uns im Laufe der Zeit einmal angeschrieben, damit ich ihn etwas ausführlicher vorstellen kann.

Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:

**Markt & Technik AG**
**Redaktion *POWER PLAY***
**Kennwort: Clubs**
**Hans-Pinsel-Str. 2**
**8013 Haar**

Kennwort: Victory
De Wieken 66
NL-6581 DH Malden
Hotline zu Spielen
NL-080-58 21 85

**The Phantasy Club**
**Computertyp:** Sega Master System
**Schwerpunkte:** Tests, Clubmagazin 4x jährl., Tips & Tricks, Komplettlösungen
**Mitgliedsbeitrag:** DM 30,- jährl.
**Anschrift:** The Phantasy Club
Andreas Bender
Meinsdorfer Weg 30
2420 Eutin

**Future All Computer Club**
**Computertyp:** Plus 4, C64, C128, Amiga und PC
**Leistungen:** PD-Bibliothek jährl. Clubtreffen, verbilligter Einkauf von Hard- u. Software, Clubzeitschrift (alle 6 Wo.)
**Schwerpunkte:** Spiele, Anwenderprogramme, BTX, DFÜ, Hilfe bei Problemen
**Mitgliedsbeitrag:** DM 7,50 monatl.
**Anschrift:** Future All Computer Club e.V.
Matthias Stahl jun.
Stefanstr. 53
5040 Brühl

**Die Outsider**
**Computertyp:** Amiga
**Schwerpunkte:** Clubzeitschrift monatl., Lösungen, Hitparaden
**Mitgliedsbeitrag:** keiner
**Anschrift:** Die Outsider
PLK 03 17 49 C
6200 Wiesbaden

**Compu Soft**
**Leistungen:** Einführungsdisk, PD Software, Erfahrungsaustausch, 2x jährl. Clubdisk
**Mitgliedsbeitrag:** keiner
**Anschrift:** Compu Soft
Patrik Eckert
Josefstr. 19
6642 Mettlach

**Ibrox Computerclub**
**Computertyp:** C 64, Schneider CPC, Atari ST
**Leistungen:** kostenlose Clubzeitung (separat für die Systeme)
**Schwerpunkte:** Anwendung, Drucker, Hardware, Spiele
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark monatl. oder DM 30,- jährl.
**Anschrift:** Ibrox Computerclub
c/o Thomas Dinse
Postfach 2007
8399 Rotthalmünster

**Guys Of Kreativ**
**Computertyp:** C 64, Amiga
**Leistungen:** Clubzeitung, Service-Disk, Einsätligung für Spiele, Hotline, kleine Hardwarebauten
**Mitgliedsbeitrag:** keiner
**Anschrift:** Guys Of Kreativ
Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-6200 Jenbach
Tel. 0043/5244/281 84

**Console Trouble**
**Computertyp:** Sega Mega Drive, PC-Engine, Game Boy, Atari Lynx, Game Gear
**Leistungen:** Clubheft, Clubkarte, News, Treffen, Spieletests, Cheats, Gewinnspiele
**Mitgliedsbeitrag:** 2 sFr monatl.
**Anschrift:** Console Trouble
Bexenstr. 16
CH-8302 Kloten

**Eagle Boys Club**
**Computertyp:** Atari ST
**Leistungen:** Clubzeitschrift, PD-Sammlungen
**Schwerpunkte:**
GFA-Basic-Programmierung, Spieletips, PD-Tests, Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen
**Mitgliedsbeitrag:** 15 sFr
**Anschrift:** Eagle Boys Club
M. Herb
Unterdorfstr. 23
CH-9113 Degersheim

**Skywar**
**Computertyp:** C 64
**Leistungen:** Immer aktuelle Spiele
**Mitgliedsbeitrag:** nicht genannt
**Anschrift:** Skywar
PLK 024 286 D
3235 Hess.-Oldendorf 1

**Amiga & Gameboy Club**
**Computertyp:** Amiga, Gameboy
**Leistungen:** Clubzeitung mit kostenlosen Kleinanzeigen, PD-Disk (Amiga) im Monat
**Schwerpunkte:** Erfahrungsaustausch, PD Software, Spieletips, preiswerte Hard- u. Software u. Module für Gameboy
**Mitgliedsbeitrag:** 5 Mark (Amiga), 2 Mark (Gameboy)
**Anschrift:** Amiga & Gameboy Club
Postfach 10 22 11
3500 Kassel

**GCT Videospiel-Club**
**Computertyp:** PC-Engine u. Megadrive
**Leistungen:** Clubzeitschrift, großer Gebrauchtspielemarkt, Mitgliedsrabatt beim GCT Videospielversand
**Mitgliedsbeitrag:** 24 Mark jährl.
**Anschrift:** GCT Videospiele-Club
z. Hd. Daniel Schwill
Hellweg 39
4620 Castrop-Rauxel

**Promising Dungeons Association**
**Computertyp:** MS-DOS PC, XT, AT
**Leistungen:** Spieletests, PD-Bibliothek, Tips & Tricks, Mitgliederdisk 2x monatl.
**Schwerpunkte:** Computer-Rollenspiele, Adventures u. Simulationen, Tips u. Hilfen
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark monatl.
**Anschrift:** Promising Dungeons Association
z. Hd. Mark Fuchs
Hellensteinstr. 19
5411 Eitelborn

**Atlanta Computer Club**
**Computertyp:** Amiga 500, 1000, 2000, 3000
**Leistungen:** Club-Disk, Expertenforum, Hard- u. Software-Einkauf, PD-Ecke, Clubtreffen
**Schwerpunkte:** Einsteigerhilfen, Sammeleinkauf
**Mitgliedsbeitrag:** bis 3 Mark
**Anschrift:** Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästner-Str. 37
6073 Egelsbach

**Death-Soft**
**Computertyp:** C 64
**Leistungen:** PD-Software, Programmierung in Basic und Assembler, Info-Disk
**Schwerpunkte:** Lösungen zu Adventures usw.
**Mitgliedsbeitrag:** keiner
**Anschrift:** Mario Overdick
Zur Mainaue 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/ 17 79

**The New Alex Kidds**
**Computertyp:** Sega Mega Drive
**Leistungen:** vierteljährl. Club-Fanzine, wöchentl. Hotline, 3-4 mal jährl. Gewinnspiele, Tips & Tricks
**Mitgliedsbeitrag:** jährlich 43,-DM/ 43 SFR/ 300 oS
**Anschrift:** N.A.K.S. The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

**Amiga Dotty Club**
**Computertyp:** Amiga 500, Game Boy
**Leistungen:** News, Spieletests, Specials, Preisausschreiben, Hitparade, Highscores, Comic
**Mitgliedsbeitrag:** 2 Mark monatl.
**Anschrift:** Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Porcellistr. 14
8400 Regensburg

**Lynx-Club**
**Computertyp:** Lynx
**Leistungen:** Mailboxbrett, Treffen, Tips & Tricks Pool (alle 2 Monate), Zeitschrift
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark bzw. 20 Schilling monatl.
**Anschrift:** Christoph Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

**Star Bit Club**
**Computertyp:** C 64, C 128
**Leistungen:** monatl. Diskmag mit Tips, Demos, News
**Schwerpunkte:** Denkspiele, Rollenspielenews, Jump'n Runs, Shoot 'e Ups
**Mitgliedsbeitrag:** 60 Mark/Gulden jährl.
**Anschrift:** Star Bit Int.
Kennwort: Victory
De Wieken 66
NL-6581 DH Malden
Hotline zu Spielen
NL-080-58 21 85

## C 64 GS

**Als ich in der *POWER PLAY* 11/90 über die neue C64-GS-Konsole las, bin ich total ausgeflippt. Auf einem Modul sind 512 KByte RAM nutzbar und es gibt keine lange Ladezeit! Nun zu meiner Frage: Kann man nicht mit einem Modul mehr aus dem C 64 rausholen, so daß es bessere Spiele gibt? Ist es möglich, auf so einem Modul z.B. "Zak McKracken", "Indiana Jones III" oder "Loom" zu speichern?**

Thomas Heisig, Berlin

Die Speicherkapazität der Module ist leider nicht die Lösung aller C 64-Probleme. So kann auch die Konsolenvariante des C 64 wie gehabt nur 64 KByte des Modulspeichers auf einmal nutzen, während auf Computern wie dem Amiga 512 KByte Standard sind. Komplexe Spiele, bei denen nicht nur blitzschnelles Nachladen von Grafik und Daten gefragt sind, dürften damit weiterhin eine Domäne der 16-Bit-Computer bleiben. Von den von Dir erwähnten drei Adventures sind z.B. keine Modulversionen geplant. *hl*

## Total ätzend

**Es wird immer wieder über die Gefahrenquelle "strahlender Monitor" berichtet. Man sollte aber lieber mal das Thema "strahlende *POWER PLAY*" anschneiden — das Giftgrün der Powertips ist ja wohl das Letzte. Total ätzend. Probiert doch mal mintgrün, purpurrot oder neongelb aus! Wenn Ihr von dem Horrortrip wieder runter seid, ändert doch bitte den Hintergrund — sonst bekommt Trantor Arbeit! Eine Million Credits wäre mir die Sache vielleicht wert. Und nun noch etwas zum CDTV: Aus einer etwas älteren Ausgabe und der 10/90 weiß man gerade eben worum es geht. Bringt doch bitte einen ausführlichen Test oder Bericht über das Ding, bevor sich irgendwelche Leute darüber äußern und die Leser völlig verwirren.**

Marc Rausch, Telgte

## Risikofrei?

**Mein Vater ist selbständig und wird sich für seine Firma einen MS-DOS-PC im Wert von ca. 15 000 Mark zulegen. Da der PC VGA-Grafik hat, würde ich mir gerne Spiele-Software für diesen Computer zulegen. Mein Vater meint aber, daß gerade diese "Massen-Software" Viren übertragen könne, und daß er das Risiko, den Computer dadurch zu zerstören, nicht tragen könne. Ich meine dagegen, daß die Spiele-Software durch ihren hohen Preis vor Viren geschützt sein müßte, oder? Was sagt Ihr dazu?**

Lars Möller, Essen

Richtig riskant ist nur das (ohnehin illegale) Benutzen von Raubkopien, die mit schöner Regelmäßigkeit virenverseucht sind. Bei Original-Software kann man in der Regel sicher sein, daß die Hersteller sämtliche Virenschutz-Maßnahmen getroffen haben. Einen absolut hundertprozentigen Schutz vor Computerviren gibt es allerdings weder bei Anwendungs- noch bei Spiele-Software. Der kluge Mann macht deshalb regelmäßig Backups von seiner Festplatte. *hl*

## Breitgelaufen

**Ich möchte mich dem Leserbrief von Wolfgang Röttger anschließen, indem er Kommentare, die noch über dem Titel eines Spiels stehen, kritisiert. Bei einem Kommentar sollte es eine journalistische Selbstverständlichkeit sein, daß er erst nach dem Bericht abgegeben wird, denn erst sollte man ja einen möglichst objektiven Eindruck von dem Spiel erhalten. Ein Kommentar für sich ist sinnlos, nichtssagend und ärgerlich.**

**Worauf ich noch eingehen möchte, sind die mit abwechselnden Farben unterlegten Halbseitentests. Ich finde, daß diese Seiten einfach kein optisches Profil haben. Die unterschiedlichen Farben sind für mich nicht mehr als ein billiger Ersatz für ein ordentliches und individuelles Layout. Die Gleichförmigkeit der Gestaltung läßt mich die Halbseitentests als einen einförmigen "Testbrei" empfinden, der einen nicht gerade zu weiterer Lektüre motiviert. Die Gestaltung verleitet dazu, die Halbseitentests als unwichtig und uninteressant abzuhaken. Das Farbwischiwaschi kann da auch nicht mehr viel helfen. Außerdem sollte Ihr die Halbseitentests nicht auch noch gebündelt zusammenquetschen, wie z.B. in Ausgabe 10/90 auf den Seiten 116-121 geschehen. Bitte versucht statt dessen, diese Tests durch eine Variierung der Anordnung von Überschrift, Bericht, Bildschirmfotos und Bewertungsbereich wieder interessanter zu machen und trennt die Tests anstelle durch verwirrende Farben wieder durch einen einfachen, schwarzen Strich.**

Matthias Drees, Köln

## Wie schwarz darf Humor sein?

**Der Artikel über die "Furchtbaren 10" war sahnemäßig. Mehr von dieser Sorte (wie auch Anatols Bericht über Sprites). Dem Leser, der in Ausgabe 11/90 über "Nuclear War" wetterte, muß ich Recht geben. Das einzige, was ich an schwarzem Humor in dem Spiel entdecke, ist die Schlußszene, in der der "Gewinner" im Strahlenschutzanzug "I won" ruft. Ansonsten können auch die Parodien der Politiker nicht über die Geschmacklosigkeit des Spiels hinwegtäuschen, denn schaut Euch mal die Fotos der Mißgeburten**

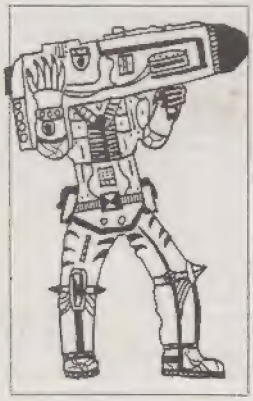
MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

– Amiga – Sonderangebote
– Atari – IBM/PC – Neuheiten – Atari Lynx
– Secondsoftware – C 64 – Mega Drive
– Game Boy – Testmöglichkeiten auf 7 Systemen

Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6.- Versandkosten.
Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12.- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Geschäftszeiten Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr, Sa. 10-14 Uhr.

und der aufgedunsenen Kinder mit Krebsgeschwüren und Haarausfall an, die noch in Tschernobyl leben müssen. Ich glaube, dann wird einem erst bewußt, wie übel die Idee von dem Spiel und die wirklich perverse Werbung ("Strahlen Sie, bis Sie glühen") ist. Es gibt so viele nette Spiele, muß man jetzt schon auf so was zurückgreifen, um den Computerspielern etwas zu bieten? Außerdem finde ich es wirklich schade, daß es allmählich in Mode kommt, netten Spielen ein bißchen Pep durch Blutrünstigkeiten zu verpassen.



Flammenwerfer, Modell Felix Rosenberger

So geschehen bei "Flood", wo man, nach Bestehen aller Levels mit einem tollen "Ich-habe-Quiffy-gerettet"-Feeling in den Sessel sinkt, mit ansehen muß, wie Quiffy von einem Auto vermatscht wird (in einer schönen Blutlache). Nichts gegen schwarzen Humor, aber ich möchte von solchen Sachen bitte verschont bleiben, wenn ich ein harmloses Spiel spiele.

Lieber Absender vergessen!

## Keine Ansteckungsgefahr

Zu Daniel Remsperger aus Heft 11/90: Dein eigentliches Problem habe ich halt doch nicht begriffen. Wer also lange genug "Nuclear War" gespielt hat, schnappt sich zwei, drei MGs, eine Handvoll Handgranaten, einige Tellerminen sowie die Fliegenklatsche und zieht in den Krieg. Somit klaubt sich der Adventure-Freak ein Schwert und Schaufel und gräbt des Nachts auf dem Friedhof herum. Die Budokaner schleichen sich somit in den Fernen Osten und prügeln sich mit zwielichtigen Gestalten. Wirklich, das Spiel Nuclear War weist eher in witziger Weise auf die bestehende Gefahr hin. Auf die ernste Art hört ja heute niemand mehr.

Dani Gerber, Ch-Oberiinz

## Selbstironie

Ich möchte etwas zu dem Leserbrief "Infamer Witz" in der Ausgabe 11/90 anmerken: Ich halte "Nuclear War" für ein Superspiel, das sich im Gegensatz zu diversen anderen Kriegssimulationen (man denke nur an "Conflict Europe") selber auf die Schippe nimmt und gerade dadurch die Sinnlosigkeit des Krieges aufzeigt. Es kommt eben nur darauf an, ob man das merkt oder nicht.

Alfred, Linz

## Geblufft?

Mit Befremden mußte ich feststellen, daß "Silent Service" in Eurem Heft als "nicht geplant für den Amiga" aufgeführt wurde.

Jetzt habe ich kürzlich in einer Anzeige von Joysoft gelesen, daß es nun doch bald erhältlich sein soll. Könnt Ihr mich bitte darüber aufklären, welche der beiden Aussagen der Wahrheit entspricht und mir mitteilen, wann es denn soweit ist?

Außerdem würde mich interessieren, wann "UMS II" für den Amiga in den Handel kommt.

Dominik Zarolari, Bimingen

Das "alte" Silent Service ist nach wie vor für den Amiga erhältlich. In unserem Test war allerdings vom Nachfolger "Silent Service II" die Rede, der hingegen nicht für den Amiga geplant ist. Die Amiga-Version von UMS II müßte in diesen Tagen erscheinen. *mh*

## Um des Kaisers Bart...

Ich wundere mich immer wieder, wie Ihr es schafft, auf Euren mickrigen Seiten die belanglosesten, langweiligsten und uninteressantesten Briefe bzw. Lobeshymnen abzudrucken. Ich kann verstehen, daß Ihr die Leserbriefecke anscheinend nicht als Diskussionsforum für Computerfreaks zur Verfügung stellen wollt, Euer Leserforum ist offensichtlich eher für ratsuchende Computer- oder Konsolenneulinge gedacht. Dagegen ist nichts einzuwenden, nur solche Briefe wie "Trantor ist zu dick" etc. haben auch in dieser Rubrik nichts zu suchen — schon gar nicht bei einem so begrenzten Umfang. Auch könntet Ihr darauf verzichten, in jeder zweiten Ausgabe die Vor- und Nachteile sämtlicher Spielkonsolen und Rollenspiele im Leserforum gegeneinander abzuwägen, dafür gibt es doch schließlich die Schwerpunktthemen. Kurz und bündig: Ich finde Euer Leserforum stinklangweilig!

Apropos Rollenspiele... Sowohl in Euren Tests als auch in den Tips und sonstigen Rubriken wie "Aktuell", "Schwerpunkt" etc. seid Ihr viel zu sehr auf Rollenspiele fixiert. Vielleicht ist es Euch entgangen: Es gibt auch Leute, die diese Spiele hassen und ganz und gar nicht wild darauf sind, durch immer dieselben Dungeons zu hasten und immer dieselben Monster zu töten. Diese Spiele, die zwar sehr beliebt sein mögen, aber doch nur eine Art von Computerspiel repräsentieren, werden von Euch maßlos bevorzugt. Wo bleibt die Ausgewogenheit, wenn jedes Rollenspiel einen mindestens ganzseitigen Test und meistens auch ein "Super" oder "Gut" bekommt und darüber hinaus noch seitenlange Lösungshilfen und Auszüge aus Cluebooks in den Powertips angeboten werden? Das gleiche Phänomen läßt sich auch in der Bestenliste beobachten: Unter den ersten sechs Spielen befinden sich gleich drei Rollenspiele.

Ich halte Eure Hitparade für völlig überflüssig. Was hat eine solche Auswertung für einen Sinn, wenn über Monate und Jahre hinweg die gleichen Spiele aufgelistet werden?! Einige Beispiele: Pirates (35 Monate), Zak McKrakken (24 Monate), Dungeon Master (24 Monate), Maniac Mansion (31 Monate) etc. Von den zwanzig Titeln in der Le-


*Neu* Neu* Neu* Neu* Neu*

**FUNNY SOFTWARE**
Heck & Partner
Grazerstraße 34
TEL. 0711/856 8534
7000 Stuttgart 30

**Neueröffnung Ladengeschäft 1. März '91**

| PROGRAMM | AMIGA | ATARI |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an: **TEL. 0711/856 8534**

**serhitparade sind nur neun jünger als zehn Monate, die meisten sind knapp ein Jahr oder wesentlich länger dabei. Eine wirklich aktuelle, realistische und sinnvolle Hitparade stellen also nur Eure "Verkaufshits" dar.**

Marcus Bohn, Ratingen

Über die Zusammenstellung der Hitparade zu diskutieren, ist müßig. Schließlich wird sie ausschließlich durch Leserzuschriften ermittelt. Etwas mehr Dynamik wäre in meinen Augen auch wünschenswert, aber andererseits kann man an der Hitparade genau ablesen, welche Programme von Euch auch langfristig gespielt werden. Außerdem ist sie ein Beweis für Euren kritischen Geschmack, da sich ausschließlich herausragende Spiele hier plazieren. *hl*

## Tritt für den Titel

**Was sind denn das für Titelbilder? Seit Ausgabe 6/90 nur Schrott! Ich stehe mehr auf Covers wie die von Ausgabe 5/90 oder 5/89. Wie wäre es denn mit einem Wettbewerb, in dem die Leser "Das beste Titelbild 1990" wählen können?**

Marco Wegener, Calbertalin

Wie Du sicher bemerkt hast, nehmen wir die Covers bekannter und aktueller Spiele für unseren Titel. Da sich über Geschmack bekanntlich streiten läßt, wollen wir Euch in einer der nächsten Ausgaben über den besten Titel abstimmen lassen. Danke für Deine Anregung. *al*

## Nice guys

**Zuerst muß ich ein ganz großes Kompliment loswerden, denn der *POWER PLAY*-Stand hat mit Andrew Braybrook und Steve Turner zwei hochkarätige Programmierer nach Köln zur Messe geholt und insgesamt die Krönung der Amiga '90 gebildet. Sehr gut war ebenfalls das Verhalten sämtlicher Redakteure, mit denen ich mich mehr oder weniger ausführlich unterhalten konnte, alle waren freundlich und gesprächsbereit (und das am Samstag, wo wirklich die Hölle los war). Etwas enttäuscht war ich jedoch, daß Heini nicht anwesend war, bestimmt wollten ihn mehrere *POWER PLAY*-Fans sprechen. Etwas einfallslos war das Spiel zum Highscore-Wettbewerb, mußte es denn unbedingt ein Ballerspiel sein? Da war mehr draus zu machen. Sehr glücklich war ich außerdem, Boris "Doc Bobo" Schneider auf der Messe anzutreffen. Es ist etwas ganz Besonderes, mal mit den ganzen Leuten zu sprechen, man stellt dabei unweigerlich fest, daß sie Menschen wie Du und ich sind. Das hatte mich so sehr an Andrew Braybrook gefreut: Nachdem ich mich mit ihm eine ganze Weile unterhalten hatte, spielten wir über eine Stunde "Super Off Road", wobei ein witziger Kommentar den nächsten jagte.**

Ingo Wollmüller, Trappenkam

Bei der Gelegenheit auch von unserer Seite ein rückblickendes "Servus" an alle, die auf der Amiga-Messe in Köln waren. Schön, daß wir bei Ingo einen passablen, braven Eindruck hinterlassen haben... aber Ihr solltet z.B. mal Michael erleben, wenn man seine "Dungeon Master"-Spielstanddiskette formatiert ("Oh, ich dachte, die wäre leer..."). *hl*

In Z-Out-Extase: der Spieler von Jan Kohlmann

## Bitte mit Bauch

**Tausende von Lesern beschweren sich über Trantors Übergewicht. Was soll denn das? Diese Figur der Starkiller-Comicserie zeigt uns doch gerade, daß auch dicke Persönlichkeiten es im Bösewicht-Business zu etwas bringen können. Oder leidet Trantor etwa darunter? Davon war jedenfalls bisher nichts zu bemerken. Also, hier haben wir endlich mal ein Beispiel dafür, daß dicke Leute nicht einfach Personen zweiten Ranges sind (naja, zumindest solange sie Flammenwerfer mit sich herumtragen...), sondern auch respektable Bösewichte (oder einfach nur nette Menschen) sein können. Man sollte sie nicht einfach ablehnen, wie das im wirklichen Leben leider oft geschieht (ich habe da so meine Erfahrungen, denn ich bin selber alles andere als schlank). Also, laßt Trantor bloß so wie er ist! Sein Bauch gehört inzwischen einfach zu seinem Charakter!**

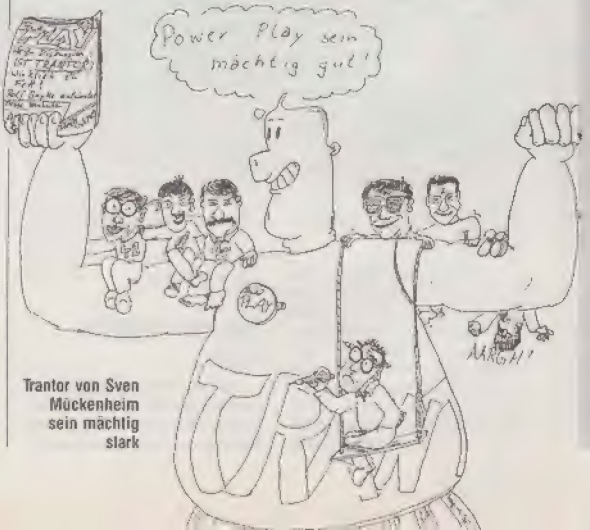
Korsten Hermann, Münster

Mittlerweile sind ja heftige Diätaktivitäten entfacht worden, um Trantor einigermaßen wieder in Form zu bekommen. Unser Comiczeichner Rolf Boyke gab aber bereits zu verstehen, daß ein Trantor im radikalen Wespentaillen-Look nicht zu erwarten ist. *hl*

## Zukunftsfurcht

**Ich habe soeben mit Entsetzen den Vergleichstest auf den Seiten 142 bis 153 gelesen und muß sagen, daß es einem eingefleischten Atarianer und Falcon-Flieger wie mir kalt den Rücken runterlief. Braucht man wirklich einen 20-Mhz-AT mit VGA-Motor, Adlib-Karte und 80-MByte-Festplatte, um mit den Launen der amerikanischen Software-Firmen fertigzuwerden und 2., um als Simulationsflieger über die 90er zu kommen? Ich gebe ja zu, daß der "Sixteen Thirtytwo" nicht zum Spielen gebaut wurde (512 Farben, 320 x 200 Pixel bei 16 Farben, dreistimmiger Yamaha Soundprozessor), aber Spiele wie Falcon oder Populous zeigen uns doch, daß man den ST nicht einfach auf den Müll werfen sollte, wie es viele amerikanische Spielefirmen und zu meinem Schrecken die Simulationsfirmen tun. Welcher Redakteur traut sich denn, sich dazu zu bekennen, unter anderen einen ST zu Hause stehen zu haben?**

Jan Alles, Winnigen




Trantor von Sven Mückenheim sein mächtig stark

Als erstes bekenne ich mich als Redakteur dazu, unter anderem einen ST zu Hause stehen zu haben. Trotzdem sieht die Zukunft auf dem Simulationssektor, bei aller Liebe zum ST, nicht gerade rosig aus. (Amiga-Besitzer sollten jetzt nicht hämisch grinsen, sondern lieber heftig schlucken, denn zum Teil betrifft es auch Ihren Computer). Die meisten Simulationsprogramme kommen aus den USA und dort spielt der ST so gut wie keine Rolle. Hier wird ganz klar gesagt, "Warum sollen wir eine Umsetzung für einen Computer machen, der für uns wirtschaftlich völlig uninteressant ist." (Man bedenke, daß eine Umsetzung einen Haufen Geld kostet und davon entsprechende Stückzahlen verkauft werden müssen, um mindestens die Kosten zu decken.) Außerdem sollte auch berücksichtigt werden, daß bei den heutigen komplexen Simulationen die Rechengeschwindigkeit des STs (und des Amigas) nicht mehr ganz ausreicht. (Unrühmliches Beispiel ist hier z.B. A-10 Thunderbold.) Folge — z.B. Falcon Mark II wird aller Wahrscheinlichkeit nach erst gar nicht für ST oder Amiga erscheinen. Wer also auf handfeste Simulationen steht, kommt in den 90ern wohl nicht um einen MS-DOS-PC herum. *al*

## Bart & Brille

**Macht doch mal bitte eine neue Foto-Session bei Euch! In Ausgabe 9/90 sieht man auf Seite 28 ja, daß es angesichts des geänderten Tester-Outfits Zeit wird.**

**1. Heini: Deine Tests sind auch ohne Brille noch immer die zweitbesten!**

**2. Anatol: Brillentausch bei *POWER PLAY*! Da hast tierisch abgesahnt. Scharf, ey.**

**3. Michael: Einziger Kommentar: Braun Micron Vario 3 hilft...**

Christian Janisch, Oldenburg

1. Danke für die Blumen. Aber die Redaktion ist jetzt in Aufruhr: Wer schreibt denn nun die *besten* Tests? Mittlerweile bin ich übrigens wieder reumütig bei der Brille gelandet (hütet Euch vor harten Kontaktlinsen... die können kneifen wie die Pest).

2. Ihr solltet erst mal Anatols allerneuestes Gestell sehen...

3. Die Flora in Michaels Gesicht wuchert weiterhin munter vor sich hin. Man sollte ihn auch nicht mit diesem Thema aufziehen; es kann ziemlich wehtun, wenn man von ihm mit Diskettenboxen und Briefbeschwerern beworfen wird... *hl*

## Mißverständlich

**Zitat aus *POWER PLAY* 11/90 (Vom Arbeitstier zum Spieleriesen, Seite 130): "Bei VGA-Grafikkarten müssen wir zwei große Gruppen unterscheiden. Es gibt 8-Bit-VGA-Karten und 16-Bit-Karten (die Zahlen geben die Breite des sog. Daten-Busses an). Ein 16-Bit-Datenbus kann schneller die Grafikdaten durchschleusen als einer mit 8 Bit." Dieser Text ist in dieser Form mißverständlich. Er ist zwar nicht falsch, aber man könnte sich auch etwas anderes darunter vorstellen als das, worum es eigentlich geht.**

**In Wahrheit (unterstellt man gleiche Systemtakte) schleusen 8-Bit-Karten und 16-Bit-Karten gleich schnell. Die 8-Bit-Karte muß dabei aber doppelt soviel arbeiten, d.h. sie ist natürlich nur halb so schnell, weil sie jeweils für ein 16-Bit-Datum 2 x 8-Bit-Daten senden, also auf den Bus legen muß. Aber de facto, gemäß Systemtakt, arbeiten beide Karten genau gleich, eine so schnell wie die andere, bei gleichem Systemtakt.**

Klaus Morano, Pforzheim

Vielen Dank an Klaus, daß er unsere tatsächlich etwas mißverständliche Erklärung hier noch mal ausführlich aufgedröselt hat.

## Medientaumel

**Ich stehe vor einer schwierigen Entscheidung. Seit einiger Zeit überlege ich, ob ich nun sofort auf eine Spielekonsole umsteige oder erst später auf eine CD-Spielemaschine (z.B. CDTV oder FM Towns). Hier nun zuerst eine Frage zu den Spielekonsolen (z.B. Mega-Drive oder PC-Engine): Ist es vorstellbar, daß die Preise, sowohl für das Grundgerät als auch für die Spiele, sinken?**

**2. Zur Zeit kostet ein Spiel auf CD (für z.B. PC-Engine) ca. 140 Mark. Kann es sein, daß dieser hohe Preis ebenfalls sinkt, wenn z.B. acht bis zehn Firmen Software auf diesem Medium anbieten?**

**3. Ist der FM Towns schon erhältlich, in Vorbereitung oder noch nirgends zu kaufen?**

**Ich stelle diese Fragen, da ich einen C 64 besitze und aus Eurem Computervergleichstest ersehe, daß es für ihn bald keine Spiele mehr geben wird (bis in ca. einem Jahr); ist diese Überlegung angebracht?**

Matthias Maier, Eschingen

1. Langfristig werden die Preise wahrscheinlich sinken, denn mit der Zeit wird fast jedes elektronische Gerät billiger, da es langsam veraltet und die Technik weiterentwickelt wird. Drastische Preissenkungen sind allerdings nicht zu erwarten.

2. Ja, die CD-ROM-Software wird wahrscheinlich etwas billiger werden (um die 100 Mark pro CD).

3. Der FM Towns ist momentan nur in Japan zu haben. Die Europapremiere ist noch nicht angekündigt. *mg*

## Amiga-Controller

**Ich habe seit zwei Jahren ein Nintendo-Videospiel. Seit einem halben Jahr habe ich auch einen Amiga. Mit dem Nintendo-Joypad komme ich sehr gut zurecht. Jetzt, da ich den Amiga habe, muß ich mit Joystick spielen — und das klappt überhaupt nicht. Jetzt meine Frage: Gibt es auch ein Joypad für den Amiga? Das wäre toll, wenn Ihr mir eine Bezugsquelle nennen könntet.**

Harald Pavlu, Rheinstetten

Wir können Deine Qualen verstehen: Wer sich einmal an ein kleines Joypad gewöhnt hat, kommt schlecht mit einem "klobigen" Stick zurecht. Wie Du unserem Joystick-Vergleichstest in der letzten Ausgabe entnehmen konntest, läßt sich das Mega Drive-Joypad problemlos an den Amiga anschließen. *vw*

## Wermutstropfen

**Da Ihr zum Glück über die Videospielkonsolen ausführlich berichtet, habe ich überhaupt nichts an Eurer Konsolenecke auszusetzen. Trotzdem muß ich mit einem kleinen Wermutstropfen feststellen, daß die Spiele, die Ihr für das Mega Drive testet, so aktuell sind, daß ich sie nicht mal eben schnell im Laden um die Ecke kaufen kann. Mich würde deshalb brennend interessieren, wann die Module auch auf dem deutschen Markt erhältlich sind, denn wie Ihr sehen könnt, schreiben wir aus dem hohen Norden Deutschlands. Außerdem möchte ich Euch auch noch die Information entlocken, ob in absehbarer Zeit die Preise für die Module sinken werden oder nicht.**

Tobias Verbeck, Bremen

Die Module, die wir fürs Mega Drive testen, sind in der Regel bereits als Japan-Importe erhältlich. Wie in dem Videospiel-Vergleichstest in der *POWER PLAY* 12/90 beschrieben, laufen die Japan-Module ohne größere Schwierigkeiten auch auf dem deutschen Mega Drive. Einige ältere Import-Module werden bereits zu günstigeren Preisen abgeboten. Schau Dir am besten mal die Händleranzeigen in der *POWER PLAY* durch, vielleicht findest Du das ein oder andere Schnäppchen. *mg*

**RICHARTZ**

Computer-Versandhandel
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 2919

| TITEL | AMIGA | PC |
|---|---|---|
| Alpha Waves | 71,50 | 69,50 |
| Bad Blood | a.Anfr. | 76,50 |
| Battle Master | 71,50 | a.Anfr. |
| Battlechess | 62,50 | 62,50 |
| Buck Rogers | 74,50 | 76,50 |
| Cadaver | 68,50 | a.Anfr. |
| Das Stundenglas | a.Anfr. | a.Anfr. |
| Debut | 61,50 | 76,50 |
| Dragonstrike | 74,50 | 76,50 |
| GotChal | 53,50 | a.Anfr. |
| Heroes Quest 2 | 99,50 | a.Anfr. |
| Indianapolis 500 | 67,50 | 70,50 |
| Kings Quest 5 | a.Anfr. | 89,50 |
| Lord of Doom | 74,50 | 71,50 |
| M.U.D.S. | 67,50 | 76,50 |
| Monkey Island | 88,50 | 89,50 |
| Monty Phyton | 54,50 | 70,50 |
| Operation Stealth | 63,50 | 73,50 |
| Pirates! | 61,50 | 64,50 |
| Prince of Persia | 67,50 | 76,50 |
| Railroad Tycoon | a.Anfr. | 89,50 |
| Savage Empire | a.Anfr. | 89,50 |
| Sherman M4 Tank | 67,50 | 79,50 |
| Sim Earth | a.Anfr. | 96,50 |
| Space Quest 4 | 99,50 | a.Anfr. |
| Stunt Car Racer | 68,50 | 62,50 |
| The Curse of RA | 54,50 | 62,50 |
| The Immortal/1 MB | 74,50 | a.Anfr. |
| Ultima 3 | 39,50 | a.Anfr. |
| Ultima 4 | 61,50 | a.Anfr. |
| Ultima 5 | 74,50 | 76,50 |
| Ultima 6 | a.Anfr. | 86,50 |
| Wings | 71,50 | a.Anfr. |
| Wolf Pack | 79,50 | 94,50 |
| Wonderland | 74,50 | 89,50 |

| | |
|---|---|
| 512 KB-Anl-Ram m.Uhr | DM 139,50 |
| ext. 3,5"-Amiga-LW, abschaltb. | DM 199,50 |
| AdLib-PC-Music-System | DM 297,50 |
| Soundblaster für PC | DM 439,50 |
| Mäuse für Amiga oder PC ab | DM 89,50 |
| BTX-Interfaces für Amiga oder PC | DM 99,50 |

Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot. Gratis-Gesamtinfo anfordern oder DM 2.- in Briefmarken für Katalog-Diskette beilegen! Einige Programme sind z.Zt. nur angekündigt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

**Tel: (02153) 3736**

**Anruf genügt!**
**Tel.: 05 21/2 11 17**
**Fax.: 05 21/2 28 59**

Wir liefern professionelle Spielesoftware. Hier ein Auszug aus unserer Hit-Liste:

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| Powermonger | 79,95 |
| Battle Command | 63,95 |
| Dragon Breed | 63,95 |
| Final Battle | 67,20 |
| Golden Axe | 71,20 |
| Voodoo Nightmare | 67,95 |
| Supremacy | 79,20 |

**IBM PC**

| | |
|---|---|
| Wing Commander | 95,20 |
| Wing Commander Mission Disk | * |
| Lightspeed | * |
| Covert Action | 103,95 |
| Blue Max | 95,20 |
| M U D S | 79,95 |
| Sound Blaster | 399,95 |

**ATARI ST**

| | |
|---|---|
| Final Battle | 67,20 |
| Golden Axe | 71,20 |
| Powermonger | 79,95 |
| Voodoo Nightmare | 67,95 |
| Battle Command | 63,95 |
| Badlands | 63,95 |
| Line of Fire | 63,95 |

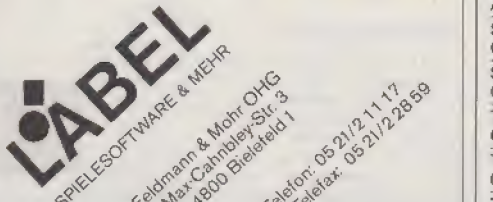
**C 64/128**

| | |
|---|---|
| Super Off Road Racer | 43,95 |
| Days of Thunder | 39,95 |
| Dragon Breed | 39,95 |
| Golden Axe | 39,95 |

Mit * gekennzeichnete Artikel bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

Versand per Nachnahme oder Vorkasse. Versandkostenanteil 6,– DM (Inland). – Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse. Versandkostenanteil 12,– DM.

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.







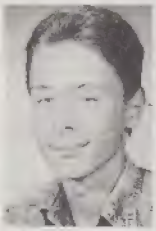
# HIGHSCORES

Diese halbe Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer,- Video,- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen Spezial-Highscore ein. Gesucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top-Score für das Action-Spektakel **Z-Out** — Also ran an den Joystick.

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse: *mh*

**Markt und Technik Verlag AG**
**Redaktion Power Play**
**Kennwort: Hall of Fame**
**Hans-Pinsel-Str. 2**
**8013 Haar bei München**


**Auf den Oldie Goldrunner steht Thomas Jurisch**

**Stefan Sührk geht mit Turrican auf Punktejagd**

## Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser

**California Games**
Lynx: 9.410 (Surfen) von Johannes Bickle, Reilingen

**E-Swat**
Mega Drive: 164.100 von Andreas Simmer, Dinslaken

**Flimbos Quest**
C 64: 15.750 von David Ehrenbrink, Emsdetten

**Grand Monster Slam**
MS-DOS: 82.400 von Benjamin Niel, Ammersbach-Entringen

**Goldrunner**
ST: 860.350 von Thomas Jurisch, Dresden

**Nemesis**
C 64: 3.693.300 von Stefan Niendieck, Münster

**Nemesis**
Game Boy: 197.200 von Bernd Breucker, Waltrop

**Quix**
Game Boy: 256.599 von Manuel Loyo, Gießen

**Rainbow Island**
ST: 1.851.290 von Ralf Husi, CH-Niederdorf

**Stunt Car Racer**
Amiga: 0:55.24 (Stepping Stone) von Marcus Kurth, Brühl

**Super Mario Land**
Game Boy: 729.343 von Florian Luber, München

**Super Mario Land**
Game Boy: 280.890 von Michael Sautner, Langenzersdorf

**Test Drive**
C 64: 17.944 von Jörg Baumgart, Senden

**Tetris**
Game Boy: 235.229 von Carsten Bärmann, Gießen

**Turrican**
C 64: 1.025.120 von Stefan Sührk, Pinneberg

# POWER TIPS

Heft 2/91

## Power-Tips


**Computerspieletips**

| | |
|---|---|
| Might & Magic II | 70 |
| Monkey Island | 70 |
| Starblade | 73 |
| The Immortal | 74 |
| Wings of Fury | 75 |
| Dragonflight | 76 |
| Railroad Tycoon | 82 |
| Lost Patrol | 82 |
| Simulcra | 82 |
| Legend of Faerghail | 83 |
| Might & Magic II | 83 |
| Damocles | 84 |

**Schummelecke**

| | |
|---|---|
| Chambers of Shaolin, Back to the Future 2, Stormlord, Pirates, Jane Seymour, Street Rod | 86 |
| Budokan, Secret of the Silver Blades | 87 |

**Dr. Bobo antwortet**

| | |
|---|---|
| Chaos strikes back, Die Antwort zu Last Ninja 2, Curse of the Azure Bonds, Indiana Jones Graphic Adv., Don't go alone, Wasteland, Phantasy Star I, Phantasy Star II, Legend of the Sword, Captive | 87 |

**Videospieletips**

| | |
|---|---|
| Strider | 88 |
| Electrocop | 89 |
| Fatman | 93 |
| Devil Crash | 93 |
| Cybercore | 94 |
| Double Dragon | 94 |
| Faxanadu | 94 |
| Blue Lightning | 95 |
| Thunderforce III | 95 |
| Teenage Turtles | 95 |
| Paranoia | 95 |
| Double Dragon | 95 |
| Super Monaco GP | 95 |

**Clue-Book**

| | |
|---|---|
| Dragon Wars Teil 2 | 96 |



**Verlag Markt & Technik**
**Redaktion POWER PLAY**
**Hans-Pinsel-Str. 2**
**8013 Haar bei München**

# Might & Magic II

Habt Ihr Probleme mit Euren Hitpoints? Sind die Charaktere in Eurer Party etwas schwach auf der Brust? Kein Problem mehr, Raphael Kräutler aus Zürich weiß Rat.

Ihr müßt allerdings zwei Voraussetzungen erfüllen: Eure Party muß im Besitz von einer Million Goldstücke sein und sie muß den Gefahren des zweiten Royal Dungeon Levels gewachsen sein (Erfahrungsstufe 15 ist zu empfehlen).

Man begibt sich in das Royal Castle (D2: x14, Y14). Im Schloß geht man zur unteren linken Ecke (0,0). Hier ist der Eingang zum Dungeon. Im Dungeon geht man aus dem Zimmer, zweigt bei der folgenden Kreuzung rechts ab und wiederholt das bei der nächsten Kreuzung. Beim Gangende einfach geradeaus weiterlaufen, und schon hat man die Treppe zum zweiten Dungeonlevel gefunden (x13, y5). Bei dem Weg zur oberen linken Ecke (x0, y15) muß man Beharrlichkeit an den Tag legen, da es hier von Teleporterfallen nur so wimmelt. Oben angekommen "verkauft" ein Fool Lebensenergie. Jetzt die Person auswählen, welche ihre Lebensenergie steigern möchte. Man zahlt die Million, und die Energie verdoppelt sich. Das Gold ist jedoch nicht verschwunden, sondern immer noch bei der Person, welche "gesteigert" wurde. Mit den anderen Party-Mitgliedern kann man genauso verfahren.

Eine andere Möglichkeit, die eigenen Werte zu erhöhen, hat Markus Reetz aus Ehningen ausgeknobelt.

Vom 140. bis zum 170. Tag eines jeden Jahres findet man den Zirkus in der Region B2 bei den Koordinaten 14,4. Dort kann man "Cupie Dolls" gewinnen. Mit einer solchen Cupie Doll sucht man den "Mad Old Man" in der Arcane Wilderness (D3: 7,13) auf. Der freut sich über das Item und verweist auf den "Inner-Limits-Pool", der in der Desert of Desolation zu finden ist (E3: 10,12) Zu diesem Pool begibt man sich und badet darin. Danach geht man wieder zum Zirkus. Dort kann man nun einen beliebigen Wert durch das entsprechende Spiel (z.B. Intellect durch das Shell Game) um 10 Punkte erhöhen. Man kann den Vorgang bis zu einem Wert von 100 wiederholen, sollte aber daran denken, alle Skills und Items, die die Werte beeinflussen, zu deaktivieren. *vw*

Ich hoffe, Ihr und Euer Computer seid gut ins neue Jahr gekommen und habt keinen Weihnachtskoller bekommen. Wir werden uns bemühen, Euch auch 1991 mit guten Tips, Komplettlösungen, Karten und Cheats zu versorgen. Natürlich sind wir dabei weiterhin auf Eure willkommene Mithilfe und Kritik angewiesen.

Diesmal belohnen wir die Schnelligkeit: Kaum ist "The Secret of Monkey Island" auf dem Markt, schon trudeln die ersten Komplettlösungen bei uns ein. Alle richtigen Adventure-Profis werden dieses tolle Spiel natürlich selber lösen und höchstens mal kurz in unsere Lösung linsen, wenn es gar nicht mehr weiter geht.

Zum Start in das neue Spielejahr, letztmalig unsere Bitte: Wir können mit Bleistiftzeichnungen nichts anfangen! Immer wieder erreichen uns wahre Kunstwerke, denen man ansieht, welche Mühe dahinter steckt. Es tut in der Seele weh, sie wieder zurückzuschicken, aber leider bleibt uns nichts anderes übrig; die Druckerei spielt einfach nicht mit. Also, hier die genauen Richtlinien für brauchbare Karten:

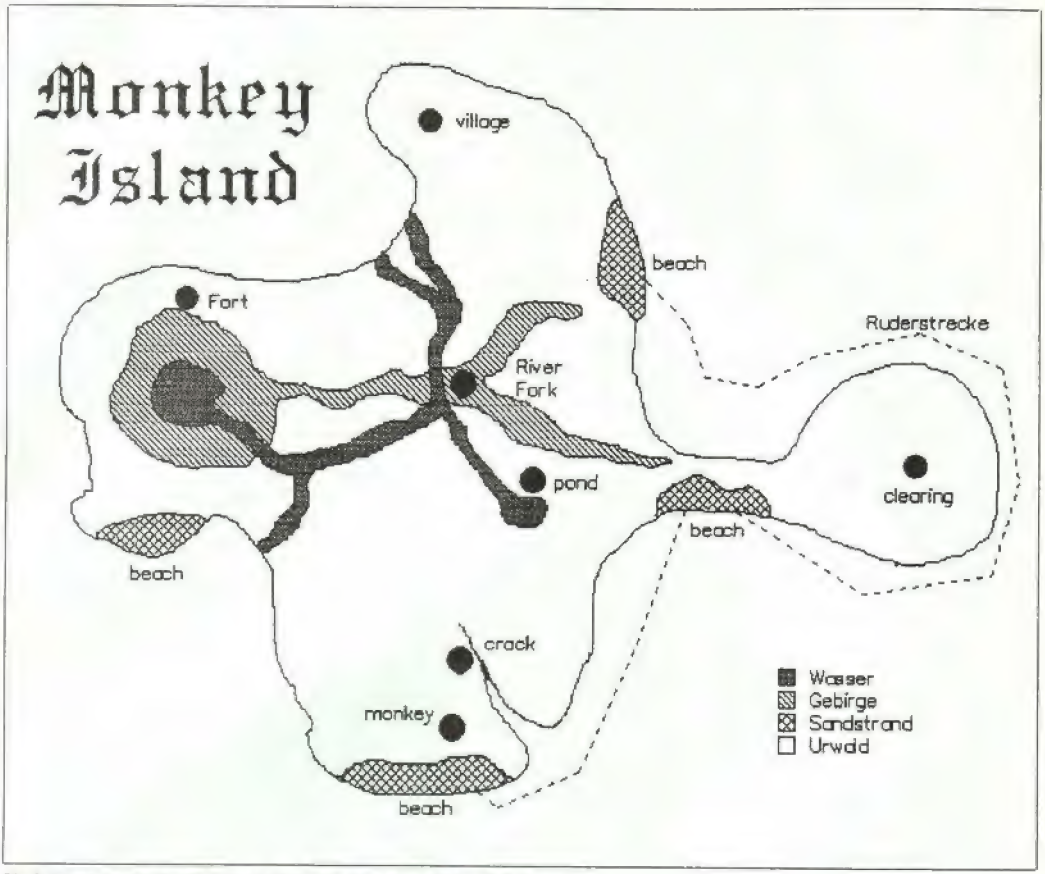
Ihr nehmt einen schwarzen Filz- oder Tuschestift, ein weißes Blatt Papier, benutzt ein Lineal, und los kann's gehen. Noch besser ist es, wenn Ihr sie mit Eurem Computer ausdrucken könntet. Auf gute Zusammenarbeit, Euer Volker.

# TIP DES MONATS

## Monkey Island

Kai (Guybrush) Müller aus Kiel hat uns eine vorzügliche Lösung des neuen Lucasfilm-Adventures "The Secret of Monkey Island" geschickt, und wir zögern natürlich nicht, sie in die grünen Seiten zu packen. Natürlich gibt's dafür auch unsere Power-Prämie in Höhe von 500 Dukaten.

Versetzen Sie sich in das goldene Zeitalter der Piraten in der Karibik! Erleben Sie nun die Abenteuer unseres Helden Guybrush Threepwood, einen Möchte-Gern-Piraten, der gerade die bekannte Pirateninsel Melee erreicht hat. Er trifft einen alten Mann, der die See nach feindlichen Schiffen absucht. Dieser berichtet Guybrush, daß die Anführer der Piraten sich in der stadtbekannten Spelunke aufhalten, und daß er mit ihnen sprechen müßte, um ein Pirat zu werden. Gehen Sie nun in die Bar und sprechen Sie mit den Piraten. Es müssen folgende Textzeilen angeklickt werden: 1. linker Pirat: Zeile: 1/2/1/1, 2. mittlerer Pirat: Zeile 1/2. Nachdem Sie mit den Piratenanführern im Nebenraum gesprochen haben (2/1/6), warten Sie, bis der Koch seine Küche verlassen hat und aus dem Raum verschwunden ist. Jetzt können Sie die Küche betreten. Nehmen Sie das Fleisch und den Topf. Legen Sie das Fleisch in den großen Kochtopf und anschließend wieder heraus. Nun gehen Sie auf den Steg und treten auf die lose Planke. Die Möwe flattert kurz auf, und Sie müssen sich nun beeilen, den Fisch aufzuheben. Verlassen Sie das Dorf und gehen Sie zum Zirkus. Hier sprechen Sie die Artisten an (1/1/2) und benutzen den Topf als Helm (2). Machen Sie sich auf den Weg zum Krämer und kaufen Sie dort ein Schwert (liegt auf einer Kiste im Erdgeschoß). Jetzt suchen Sie den Schwertlehrer Smirk auf, um die Kunst des Fechtens zu erlernen. Dem Troll, der Sie aufhält, geben Sie den Hering. Öffnen Sie die Tür und verwenden Sie im folgenden Gespräch immer die Textzeile 1. Um den Schwertmeister von Melee besiegen zu können, müssen Sie nun noch alle üblichen Beleidigungen im Kampf lernen. Hierzu stellen Sie sich am Wegrand zwischen Dorf und Zirkus auf und warten auf die umherstreifenden Piraten. Fordern Sie diese zum Kampf auf ("Prepare to die") und merken Sie sich, auf welche Beleidigung welche Entgegnung paßt. Sobald Sie alle Beleidigungen mit den zugehörigen Antworten gesammelt und noch dreimal im Kampf gesiegt haben, wandern Sie zurück zum Krämer und sprechen ihn auf den Schwertmeister an, den er zu kennen scheint. Er verläßt darauf den Laden. Folgen Sie ihm bis zum Haus der Meisterin, die im Wald wohnt. Nun müssen Sie wieder auf die Beleidigungen der Meisterin geeignete Antworten finden. Haben Sie gewonnen, so erhalten Sie als Beweis ein T-Shirt, das Sie den Piraten zeigen (1/1/6). Die Piraten haben Ihnen die Aufgabe gegeben, das Idol des Gouverneurs zu stehlen. Hierzu gehen Sie in den Wald im ersten Bild oben, pflücken die Blumen und benutzen sie mit dem gekochten Fleisch. Nun gehen Sie zum Haus des Gouverneurs am Ende des Dorfes und geben den Hunden das Fleisch. Die Hunde schlafen ein, und Sie gehen ins Haus. Hier öffnen Sie die erste Tür und machen sich, nachdem sie unsanft hinausgebeten wurden, auf den Weg zum Krämer, von dem Sie günstig eine Schaufel erstehen. Mit ihr gehen Sie ins Gefängnis und sprechen den Gefangenen an. Nun gehen Sie abermals zum Krämer und kaufen ein paar Anti-Mundgeruch-Tabletten (2), die Sie dem Ge-




**Die Geheimkarte von Monkey Island: Wo ist der Eingang zur Geisterhöhle?**

fangenen geben. Im folgenden Gespräch (2) geben Sie dem Gefangenen die Anweisung gegen Ratten, so daß Sie einen Möhrenkuchen erhalten. Wenn Sie den Kuchen öffnen, finden Sie eine Feile, mit der Sie das Idol besorgen können. Gehen Sie zurück und springen Sie durch das Loch, um das Idol an sich zu bringen. Shinetop bereden Sie einmal mit Zeile 1 und einmal mit Zeile 3. Alsbald finden Sie sich im Wasser wieder (das Gespräch mit dem Mädel ist sinnlos, irgendetwas anklicken!!). Nehmen Sie das Idol und gehen Sie zurück in die Bar (Piraten diesmal: 1/1/4). Nun müssen Sie noch die dritte Prüfung bestehen. Gehen Sie zu dem fiesen Bürger mit dem Papagei und erstehen Sie von Ihm eine Schatzkarte (4/2). Wandern Sie nun in den tiefen, dunklen Wald und gehen Sie wie folgt vor: Bild hoch, Bild links, Bild rechts, Bild links, Bild rechts, Bild hoch, Bild rechts, Bild links, Bild hoch. Wenn Sie nun weiter nach rechts marschieren, gelangen Sie zu der Stelle, wo der Schatz vergraben ist.

Mit der Schaufel graben Sie an der Stelle, die mit dem X markiert ist und finden ein neues Shirt, mit dem Sie zurück in die Bar gehen. Unterwegs werden Sie von dem Beobachtungsposten aufgehalten, der Ihnen erzählt, daß der Gouverneur von dem Geisterpiraten Le Chuck entführt worden ist (2). Auch alle Piraten sind von der Insel geflüchtet. Dies bemerken Sie, als Sie die Bar betreten. Nehmen Sie alle Becher auf und sprechen Sie mit dem Koch (2/2/2). Er erzählt Ihnen, daß Sie ein Schiff ausrüsten müßten, um den Gouverneur zu retten. Sie aber gehen erst einmal in die Küche und füllen einen der Becher am Faß mit Grog. Eilen Sie nun ins Gefängnis, um den Grog über das Schloß zu gießen. Vergessen Sie allerdings nicht, den Grog unterwegs drei- bis viermal in andere Becher umzukippen, da sonst der Grog den Becher zerfrißt. Der Gefangene scheint zunächst nicht sehr dankbar zu sein, und Sie gehen weiter. Bei der Wahrsagerin klauen Sie sich ein Gummihähnchen und gehen damit zur Schwertmeisterin, die Ihr erstes Crewmitglied wird (3). Am Ende der Insel lebt ein Einsiedler, zu dem Sie gelangen, indem Sie mit dem Gummihähnchen das Kabel benutzen. Öffnen Sie die Tür seines Hauses und sprechen Sie mit ihm (1/3). Er verlangt von Ihnen, daß Sie ein Monster berühren, damit er Sie begleitet. Dies tun Sie auch und machen sich im Anschluß auf den Weg zum Schiffsverkäufer. Diesen sprechen Sie mit 3/2/4/5 an. Nun machen Sie sich auf den Weg zum Krämer, um einen Kredit zu besorgen. Den Krämer überzeugen Sie mit 2/1, den Safe zu öffnen. Sie merken sich die Kombination und schicken den alten Mann mit 2/1 weg. Öffnen Sie den Safe und nehmen Sie den Kredit. Nun gehen Sie wieder zum Schiffsverkäufer. Es folgen nun schwierige Verhandlungen mit Stan, aber nach langem Kampf erhalten Sie die SEA MONKEY (handeln Sie Stan bis auf 7000 runter und bieten ihm dann nochmal 5000). Gehen Sie noch zum Dock, und der erste Teil "Die drei Prüfungen" ist geschafft (3/2). Sie befinden sich nun auf Ihrem gerade noch seetüchtigen Schiff mit einer sehr motivierten Besatzung. Öffnen Sie in der Kapitänskabine die Schublade und inspizieren Sie Ihren Inhalt.

Das nun gefundene Logbuch enthält einige recht seltsame Begebenheiten. Der ehemalige Besitzer, was mag ihm nur zugestoßen sein, behauptet, er hätte die MONKEY ISLAND, auf der sich der Gouverneur befindet, durch eine seltsame Suppe gefunden, , die das Schiff mit einem mächtigen Zauber dorthin geführt hätte. Nehmen Sie nun den Federkiel und das Tintenfaß an sich und verlassen Sie den Raum, nachdem Sie die Schublade wieder geschlossen haben. Klettern Sie den Mast hinauf und nehmen Sie die Totenkopfflagge ab. Nun begeben Sie sich in den Bauch des Schiffes, indem Sie durch die Luke des Decks steigen. Da es soviel Spaß macht, klettern Sie auch gleich noch durch die nächste Luke. Hier nehmen Sie sich aus den Pulverfässern, die links im Bild stehen, etwas Pulver und aus der Kiste rechts unten im Bild die Weinflasche. Außerdem nehmen Sie sich das große Seilstück, das hier liegt. Jetzt gehen Sie ein Deck höher und betreten hier die Küche. Aus der Küche nehmen Sie sich den kleinen Topf und aus dem zuvor geöffneten Schrank ein Paket Müsli. Gierig öffnen Sie das Paket und finden einen kleinen Preis, der sich allerdings bei näherer Untersuchung als Schlüssel entpuppt. Mit diesem Schlüssel können Sie das Kabinett in der Kapitänskajüte öffnen. Die Schatzkiste nehmen Sie sich und öffnen Sie, um einige Zimtstangen und eine staubige Notiz zu finden. Die Notiz ist das Rezept für die geheimnisvolle Suppe. Sofort suchen Sie die Küche auf, um sich ein Süppchen zu brauen. Geben Sie dazu folgende Ingredenzien in den auf hoher Flamme brodelnden Topf:

1 Zimtstange
4 Atemauffrischer
1 gepreßter Totenkopf (Flagge)
1 Tropfen Tinte
2 Portionen Affenblut (Wein)
1 Hähnchen
1 Schwarzpulver
3 Unzen Feuerstein (Müsli).

Eine gewaltige Explosion versetzt Sie in Schlaf. Als Sie wieder aufwachen, stellen Sie fest, daß MONKEY ISLAND in Sicht ist. Holen Sie sich nun wieder etwas Schwarzpulver und stopfen Sie damit das Kanonenrohr. Das große Seilstück können Sie als Lunte verwenden. In der Küche zünden Sie eine Visitenkarte im Ofenfeuer an. Gehen Sie wieder aufs Deck und setzen Sie den Helm auf. Nun werden Sie auf die Insel geschossen. Zum Glück sind Sie in dieser Disziplin schon gut geschult. Sie befinden sich nun auf MONKEY ISLAND, und es beginnt für Sie der dritte und schwerste Teil. Kopfunter landen Sie im Sand von MONKEY ISLAND. Sie stehen auf und nehmen sich die Banane, die unter dem Baum liegt und lesen sich die Nachricht durch, die am Baum hängt. Danach begeben Sie sich in den Urwald und dort zum alten Fort, wo Sie auf Hermann Toothrot treffen. Sie stoßen die Kanone um und schicken den erscheinenden Einsiedler (es ist Hermann Toothrot) fort (3). Nehmen Sie nun das Fernrohr, die Kanonenkugel, das Seil und eine Handvoll Schießpulver an sich. Verlassen Sie nun sein Heim und begeben Sie sich zum nächsten Strand, um dort eine Nachricht mitzunehmen. Wenn Sie Lust haben, mit Toothrot zu reden, dann tun Sie sich keinen Zwang an, denn er erscheint fast jedes Bild und wird im folgenden nicht mehr erwähnt. Betreten Sie nun wieder den Dschungel und suchen Sie die Flußgabelung auf, wo Sie über eine Brücke und steinerne Stufen zu einem Plateau gelangen, aber erst nachdem Sie eine weitere Nachricht entgegengenommen haben. Den Stein, den Sie dabei gefunden haben, sehen Sie sich etwas näher an und erkennen, daß es ein Feuerstein ist. Das auf dem Plateau stehende Kunstwerk ziehen Sie zweimal, so daß es genau auf Sie zeigt. Weiter geht's, also ein weiteres Stockwerk höher. Von dort oben haben Sie einen herrlichen Blick auf die Landschaft und eine gute Gelegenheit, das Fernrohr auszuprobieren. Den an der Kante herumliegenden Stein schieben Sie den Abhang hinunter, und wie auf wunderbare Weise löst dies eine Kettenreaktion aus, an deren Ende der Bananenbaum, der unten am Strand steht, von dem Stein getroffen wird. Zufrieden mit sich und der Welt klettern Sie wieder hinab zum Plateau, wo eine neue Nachricht liegt, die Sie natürlich wieder an sich nehmen. Es geht noch ein Stockwerk runter, und unten am Fluß angelangt legen Sie das Schießpulver, das Sie haben, auf den Damm und entzünden es, indem Sie den Feuerstein an der Kanonenkugel reiben. Ein lauter Knall, ein fliegender Stein und schon ist der Damm kaputt. Das ausfließende Wasser füllt das ausgetrocknete Flußbett und reißt Sie mit. Gehen Sie nun zu dem kleinen See, der am Ende des Flusses ist und nehmen Sie dort eine weitere Nachricht an sich. Die Leiche, die dort auf dem Boden liegt, hält ein Seil in der Hand, das Sie auch aufnehmen. Verlassen Sie dann diesen Ort und begeben Sie sich zu dem Spalt in der Nähe des Strandes mit dem Bananenbaum. Befestigen Sie eines der beiden Seile an dem starken Ast und lassen Sie sich auf die Plattform hinab. Dort befestigen Sie das andere Seil an dem Baumstumpf und begeben sich ganz nach unten in den Graben, wo Sie die dort liegenden Ruder an sich nehmen. Gehen Sie jetzt zum Strand mit dem Bananenbaum und benutzen Sie die Ruder mit dem Ruderboot. Sportlich wie Sie sind, legen Sie sich in die Riemen und rudern einmal um die halbe Insel herum, wo Sie am Strand anlegen und zum Dorf der Kannibalen gehen, nachdem Sie eine weitere Nachricht am Strand gefunden haben. Im Dorf angekommen, begeben Sie sich ganz nach links zu dem steinernen Affenkopf, wo eine Schale mit Früchten steht. Die Bananen in dieser Schale nehmen Sie sich und versuchen nun, das Dorf zu verlassen. Dies gelingt Ihnen aber nicht, da sich Ihnen die Kannibalen in den Weg stellen. Sie sprechen mit Ihnen (2) und versuchen,. Ihnen ein Geschenk zu geben. Doch sie nehmen nichts an und sperren Sie lieber ein. In dieser Hütte liegen ein Totenkopf, Toothrots Bananengreifer und noch eine Nachricht. Heben Sie die lose Bodenplatte an und fliehen Sie durch den freigelegten Gang. Sie flüchten zum Strand und rudern zurück zum Strand mit dem Bananenbaum, wo noch ein paar Bananen herumliegen, die vom Baum gefallen sind, als Sie ihn mit dem Stein getroffen haben. Die Bananen nehmen Sie mit und gehen zu dem Affen, der in der Nähe im Dschungel herumhüpft. Füttern Sie ihn mit allen Bananen, die Sie nun haben (insgesamt fünf), und er wird Ihnen auf Schritt und Tritt folgen, solange Sie auf Festland bleiben. Gehen Sie nun ganz nach rechts auf der Insel zu einer Lichtung, wo Sie an der Nase der hinteren Totems ziehen. Die Folge ist, daß sich eine Tür in dem Zaun öffnet, die sich aber schließt, wenn Sie loslassen.

Neugierig wie Affen sind, macht der Affe dasselbe wie Sie und hängt sich an die Nase. Beruhigt betreten Sie das abgesperrte Gebiet, wo Sie sich die ganz kleine Holzstatue nehmen, die Sie sofort den Kannibalen bringen (2). Jene sind sehr erfreut darüber und verschwinden. Aus der Hütte, in der Sie eingesperrt waren, nehmen Sie nun den Bananengreifer und tauschen Ihn bei Toothrot, der auch im Dorf rumgeistert, gegen den Schlüssel für den gigantischen Affenkopf, einen riesigen Ohrputzer, ein. Zurück zum Affenkopf gerudert und schnell hingerannt, stecken Sie den Schlüssel ins Ohr des Affenkopfes. Wie auf wunderbare Weise öffnet sich das Maul des Affen und streckt Ihnen die Zunge heraus. Gehen Sie ins Dorf zurück und sprechen Sie mit den Eingeborenen 1/1/4/3/1/3/1. Geben Sie Ihnen den Schlüssel und das Blatt über das Navigieren. Bereitwillig rücken Sie nun mit dem Kopf des Navigators raus, der Ihnen den Weg durch das Labyrinth unter dem Affenkopf zeigt. Gesagt, getan. Sie gehen in den Affenkopf und benutzen den Kopf. Der Kopf zeigt nun immer in die Richtung, in die Sie gehen müssen. Nach einiger Zeit erreichen Sie einen unterirdischen Hafen, in dem das Geisterschiff liegt. Sie sprechen mit dem Kopf und überreden Ihn dazu, daß er Ihnen seine magische Halskette gibt, die Sie für Geister unsichtbar macht 2/2/3/3/1/3/3. Hängen Sie sich die Halskette um und betreten Sie das Schiff. In dem Raum zu Ihrer Linken befinden sich der böse Le Chuck und ein kleiner Schlüssel. Den Schlüssel können Sie dank der magnetischen Kräfte

des Kompasses an sich nehmen. Nun gehen Sie durch die Luke auf dem Deck in den Raum eines schlafenden Geistes und betreten den dahinterliegenden Lagerraum. Hier können Sie eine Feder aufnehmen, mit der Sie den schlafenden Geist solange an den Füßen kitzeln, bis er die Ursache seines trunkenen Schlafes fallen läßt, eine Flasche Grog. Öffnen Sie mit dem Schlüssel die Luke im Lagerraum und begeben Sie sich in den Bauch des Schiffes. Füllen Sie etwas Grog in den herumstehenden Teller, so daß die Ratte, die Ihnen den Weg versperrt, anfängt, daraus zu trinken, bis sie betrunken umfällt. Nehmen Sie sich etwas Fett aus dem Topf und schmieren Sie damit die quietschende Tür, die sich auf dem Deck zur Rechten befindet. Diese Tür können Sie nun ohne Gefahren öffnen und sich im Werkzeugraum mit Werkzeugen eindecken. Mit diesen Werkzeugen können Sie den leuchtenden Kasten bei den Schweinen im Lagerraum öffnen. Dort finden Sie die gesuchte Voodoo-Wurzel, die Sie sofort zu den Kannibalen bringen. Sie warten kurz auf das Getränk, das die Inselbewohner zubereiten wollen und unterhalten sich mit einem dreiköpfigen Affen (1). Das Wurzelbier bringen Sie zurück in die Höhle, treffen dort aber nur einen einsamen Geist, mit dem Sie sich angeregt unterhalten 2/1/1/2/1/2/1. Mit Ihren Freunden, die plötzlich gekommen sind, fahren Sie zurück nach Melee Island wo Sie nach rechts gehen und einen Geist mit (1) fertig machen. Nun können Sie weitergehen, um den nächsten Geisterpiraten zu vaporisieren (1/2). Nach einem euphorischen Anfall begeben Sie sich in die Kirche und gebieten der Trauung Einhalt (4). Sie gehen zum Altar und sprechen mit Le Chuck 3/2/2/4. Da Sie allerdings dieses Wortgefecht nicht allzu erfolgreich bestanden haben, finden Sie sich nach einigen Kinnhaken in einer Grogmaschine wieder. Le Chuck zieht Sie heraus. Sie greifen fix nach der Flasche Wurzelbier und schenken Le Chuck eine ordentliche Portion ein. Nachdem Le Chuck sich in ein Hochzeitsfeuerwerk verwandelt hat, können Sie endlich ungestört mit dem Gouverneur flirten (2/3). Damit endet die Geschichte von Guybrush Fleep-äh...Threepwood. Traurig, aber wahr. Da bleibt uns allen nur, ganz kräftig die Daumen zu drücken und auf eine Fortsetzung zu warten. *vw*

## Starblade

Claus-Peter König aus Tübingen ist unter die Sternenhändler gegangen und verrät, was Euch auf den einzelnen Planeten erwartet.

— Antares: Magnetkarte, Schwarzmarkt
— Endroma: XMT-03BK-Laser
— Erina: Treibstoff, großer Druide
— Hirgon: Lebenskraft, Schwarzmarkt
— Itavis: Magnetkarte, Treibstoff, Schwarzmarkt
— Onkiler: Laser, Treibstoff, zwei Magnetkarten
— Shirvis: Lebenskraft, Schwarzmarkt
— Sherlimer: Treibstoff
— Skaver: Treibstoff, Zauberkraft
— Shelta: Ersatztrank, Laser, Treibstoff, Magnetkarte
— Skagon: Magnetkarte
— Skevis: Ersatztank, Treibstoff, Magnetkarte
— Tisron: Magnetkarte, Mine (AD-02)
— Xylgona: der Dieb

Auf Tisron die Mine nehmen (drittes Bild von rechts), dann die Mine auf Erina vor den großen Druiden legen nach der Explosion den Chip mitnehmen und in den Fahrschaltkreis einbauen. Es entsteht jetzt ein neues System auf der Karte. Auf Skevis die Magnetkarte nehmen, die den Code für Cassandra enthält. Dann nach Skaver fliegen und den Zauberer besuchen. In seinem Auftrag düst Ihr weiter nach Xylogna. Dort müßt Ihr den Dieb ausschalten und das Diebesgut zurück zu dem Zauberer bringen. Als Belohnung bringt er Euch seine Zauberkunst bei. *vw*


**Lösungsservice Berry & Strohde**

*!Neu und Brandheiß!*

**KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:**

★ Dragon Wars
★ Hillsfar
★ Pool of Radiance
★ Champions of Krynn
★ Secret of the Silver Blades
★ Dungeon Master
★ Chaos strikes back
★ Dragonflight
★ Ultima III-VI
★ Buck Rogers
★ Legend of Faerghail
★ Might and Magic II u.v.a.

*Demnächst:* Fountain of Dreams, Cadaver, Captive (Vorbest. mögl., Liste anfordern)

**Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme**

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten: NN DM 6,-, Vork. VS DM 3,-, ab 2 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei:
**Lösungsservice RICHARD BERRY**
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
**Tel.: 0911/795102**



COMPUTER BOX

**BEI SPIELEN NR. 1 IN WIEN**

**Postversand österreichweit**

**1100 Wien, Gudrunstraße 158**
**Telefon: (0 222) 602 26 18**



HISOFT

| Titel | AMiga | ST | C 64 | IBM |
|---|---|---|---|---|
| Buck Rogers | 79,95 | | 64,95 | 79,95 |
| Days of Thunder | 69,95 | 69,95 | | 74,95 |
| Legend of Farghail | 69,95 | 69,95 | | 79,95 |
| Leisure Suit Larry 3 | 89,95 | | | |
| Monty Python | 54,95 | 54,95 | 44,95 | 69,95 |
| Powermonger | 74,95 | 74,95 | | |
| Prince of Persia | 69,95 | 69,95 | | 79,95 |
| Dragonflight | 79,95 | | | |
| Apprentice | 59,95 | 59,95 | 39,95 | |

Bestell noch heute unseren neuen Software & Zubehör-Katalog mit den gnadenlos preiswerten Angeboten

**Tel.: 0511/ 72 40 170**

HISOFT · Hoppegartenring 49 · 3012 Langenhagen 1



**ACHTUNG ÖSTERREICH!!**

Jetzt auch in Österreich die Super-Konsolen.

**SEGA MEGA DRIVE**
Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Modulen
Mega Drive mit Spiel öS 3490,-
ohne Spiel öS 2990,-
Mega Drive mit Spiel nach Ihrer Wahl öS 3890,-
Mega Drive Spiele schon ab öS 590,-

**NEC PC ENGINE**
Mehr als 70 Spiele lagernd!
PC Engine mit Spiel öS 3490,-
ohne Spiel öS 2990,-
PC Engine mit Spiel nach Ihrer Wahl öS 3790,-
PC Engine Spiele schon ab öS 399,-

**PC Engine Super Grafx**
Erleben Sie die neue Engine noch schneller
Super Grafx mit Spiel "BATTLE ACE" öS 4490,-
Super Grafx Spiel ab öS 990,-

**SNK NEO GEO**
Die Super-Konsole mit 100% Automaten-Graphik.
Man muß Sie einfach schon gesehen haben
NEO GEO KONSOLE öS 8990,-
NEO GEO SPIELE ab öS 3990,-

**ACHTUNG! NEU in ÖSTERREICH!!!**
Verleih von sämtlichen Konsolen und Videospielen.
An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen/Spielen.

**STEIRERFUNK**
Annenstraße 18
A-8020 Graz
Telefon 0316/91 89 68

# The Immortal

Wer wirklich ein wenig "unsterblich" sein möchte und in diesem Spiel nicht weiterkommt, sollte sich einige Tips aus der Komplettlösung von Andree Hintze aus Oststeinbek herauspicken.

1. Level (siehe auch Anleitung)

Auf geht's!

Zuerst müssen der Soldat befreit und der Schlüssel sowie alle Gegenstände aus der Schatzkiste und vom Toten genommen werden. Der im nördlichen Raum stehende Goblin wird mit einem Firespell getötet und wie in allen Levels werden alle Gegenstände und Spells eingesammelt, das Gold hier nicht vergessen. Dann wird der Totenschädelraum durchquert, und man gelangt in einen leeren Raum. Auf der Karte können die Löcher (als rote Punkte dargestellt) lokalisiert werden. Im nächsten Raum werden die Schattenwesen durch Anzünden der Fackel mit dem Firespell sichtbar gemacht. Hier heißt es, den Löchern und Schattenwesen ausweichen, das Amulett und den Charming Spell einsammeln. Im südlichen Raum die Energie durch den Schlaf im Heu auffrischen und das Amulett zur Öffnung der Treppe als Einstieg in den nächsten Level am Lichtstrahl einsetzen. ACHTUNG: die Treppen von der richtigen Seite betreten!!

2. Level

Den ersten Raum durch die nördliche Tür verlassen, den Charming Spell anwenden, den Händler zweimal besuchen und Öl kaufen. Dann den Stein einsammeln und hinter der nördlichen Tür die Wachen besiegen, dann den Raum durch die Tür (ohne Angriff der Wachen) verlassen.

Warten, bis sich eine Whisp im gleichen Raum aufhält und den Charming Spell ein zweites Mal anwenden. Dann muß nur noch gewartet werden, bis die Wachen tot sind. Die Pilzsporen auf den weichen Untergrund legen und den Raum verlassen. Danach die Wachen untersuchen und Dust mitnehmen.

Jetzt kann der Raum wieder betreten dem König Wasser gegeben und der Schlüssel mitgenommen werden. Beim Händler nun das Öl einnehmen und in den Anfangsraum zurückgehen. Das Gem und das Schwert (beim Skelett) mitnehmen, den Stein hinlegen und warten, bis die Säure das Gem aus dem Stein herausgelöst hat. Das Gem nehmen und den Raum durch die südliche Tür verlassen. Dann dem Mann Dust in die Augen blasen und erneut die Energie durch den Schlaf im Heu erneuern. Nun den südlich liegenden Raum mit den drei Steinscheiben betreten und die drei Gems wie folgt auf die drei Platten verteilen:

Das erste Gem auf die linke Platte rechts vom "Dreieck", das zweite Gem links und das Dritte in die Mitte des "Dreiecks" legen. (Die Dreieckspitzen zeigen in Richtung der Wand.) Ist dies geschehen, so öffnet sich der Weg zum dritten Level.

3. Level

Südliche Leiter runter, mit einem Firespell aus der Kiste den braungrauen Krieger töten und das Messer nehmen. Dann die Leiter hoch, die andere Leiter runtersteigen und warten, bis ein Kämpfer tot ist. Der Zweite wird mit dem zweiten Firespell getötet. Dann den Ring und die Flasche nehmen. (VORSICHT: Die Flüssigkeit ist giftig!!) Jetzt kann man die Leiter hinuntersteigen und den Ring tragen, die Kiste öffnen und den ganzen Inhalt mitnehmen (vorsichtig) und nochmals den Ring anklicken, die Leitern hochklettern und die südliche Leiter wieder hinuntersteigen.

Zum König gehen und die Leiter hinaufsteigen. Wichtig: den Weg der Spitzen merken, Gem holen und rechts entlang der Leiter hinabsteigen. Jetzt das Messer werfen und den Raum in östlicher Richtung verlassen. Die Flasche aufnehmen (Muskeltrank) und sofort trinken (möglichst vor dem Kampf). An der nördlichen Tür die Wache besiegen und im Heu Kräfte sammeln. Den Flammenkreis in dem Moment betreten, in dem die Flamme VIOLETT ist. Der Gem muß abgelegt werden, und nun erreichen wir den nächsten Level.

4. Level

Hier ist Geschicklichkeit gefragt!

Den fliegenden Teppich nehmen und sofort im nächsten Raum zum Fortbewegen benutzen. (VORSICHT: Flammen!!) In diesem Raum erst an der nächsten Tür vorbeigleiten und den Ring einsammeln. Dann zurück zur ersten Tür und den nördlichen Raum durch die nördliche Tür verlassen. (Teppich in den Räumen benutzen, aber an den Türen heißt's: zusammenfalten!!) Wichtig ist auch, beim Manövrieren mit dem Teppich auf den Punkt unter'm Teppich zu achten.

Dann endlich wieder ausruhen und Energie sammeln. Daraufhin Leiter runter, kämpfen, Leiter runter und dem Mädchen den Ring zeigen. Die Leiter hinabsteigen und die Ringe in die Löcher (im Uhrzeigersinn) setzen und in der gleichen Richtung solange um den Kreis herumgehen, bis sich die Luke öffnet.

5. Level

Jetzt das Ei aufnehmen, den Plan anhören, Potion kaufen dann im "Plan-Raum" Potion anwenden und durch das Mäuseloch entschwinden. ACHTUNG: Die Wachen haben GROSSE Füße !!

Die Kiste muß geöffnet und alles entnommen werden. Die Flasche sofort austrinken und mit den Fireballs die Wächter sowie die roten Drachen töten und die Schlüssel nehmen. Im südlich gelegenen Raum den Sensor einsetzen und nur in die Richtung gehen, wo der tiefe Ton ertönt (um das Loch herum und quer durch den Raum im Zickzack) hinein in den nächsten südlichen Raum, der von Säure besiedelt ist. Der Bait muß nun in der Mitte des Kreises (Dreiecks) ausgelegt werden, so daß sich die Klappe öffnet. Wenn das Ei vergessen oder aus Hunger gegessen werden mußte, besteht noch die Möglichkeit, die Säure auf die Mitte des Kreises zu locken, so daß die Klappe sich auch auf diese Weise öffnen läßt. Dann hinaus durch die Tür und ab ins Heu.

6. Level

Jetzt schnell durch das Loch kriechen, wenn die Spinne im anderen Loch zu sehen ist. Kurz vor der schwarzen Spinne schnell zurückweichen und nach dem Netzwurf sofort angreifen. Die Leiter hinabsteigen , die Flasche nehmen, über die Kiste gießen (von vorn) und den Levitation Spell nehmen. Die Treppe hinuntersteigen, den Levetation Spell benutzen und ohne Berührung der weißen Nester durch die Spinnenweben gleiten. Dann zum Ausruhen die Leiter hinauf und danach die andere Leiter hinuntersteigen.

7. Level

Den Mann erlösen, Ring geben (man achte auf die Psycho-Thriller-Musik) und die Leiter benutzen. Seinen alten "Freund" besiegen und ausruhen. Mit dem Bierfaß durchs Wasser paddeln, die Krake herauslocken und dann auf schnellste Weise vor ihr flüchten, um sie dadurch in den Strudel zu treiben. Außerdem sollte man es nicht versäumen, die Leiter nochmals wieder hinaufzusteigen (HAHA)!! Dieser Level ist recht schwer und man sollte versuchen, die Krake erst im letzten Moment aus der Ruhestellung herauszulokken (mit Schwung).

8. Level

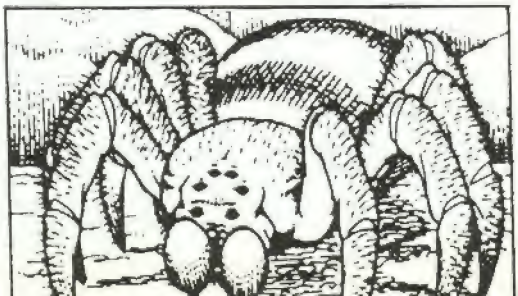
In diesem leider schon letzten Level als erstes die Kiste öffnen und den Inhalt entnehmen. Dann die Leiter hinuntersteigen und sich in der Mitte des Raumes durch das Loch fallenlassen.

Dann folgt der Drachenkampf: Nacheinander muß man sechs Blink Spells und einen Fire-protection Spell jeweils kurz vor dem Feuerhauch anwenden, danach das Amulett zeigen (nicht lesen!!) und dreimal den Statue Spell anwenden dann schnell den Sonic Spell, jetzt nochmal den Joystickknopf für den Protection Spell drücken (auch vor Sensemann) und zum Schluß den Magnetic Spell "sprechen".

Und hier als Bonbon noch die Levelzugangscodes mit maximaler Energie:

2. cddff10006f70
3. f47ef21000e10
4. b5fff31001eb0
5. d630f43000eb0
6. 17bff53010e41 (mit Bait!)
7. 84d0f63010ec1
8. e011f730178c1

*vw*



# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

## Versand oder im Laden erhältlich.

### PC-ENGINE

| | |
|---|---|
| PC-Engine RGB | 300.- |
| Turbo Express (Hand Held) | a. A. |
| Engine Games auf Anfrage | |
| Angebote ab 39.- DM | |

### SEGA MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel | 349.- |
| Sega Games Sonderangebote ab | 49.- |
| Adapter deutsch/japan. | 69.- |
| Arcade Power Stick | 109.- |
| Arrow Flash | 99.- |
| Atomic Robokid | 109.- |
| Baseball | 99.- |
| Batman | 99.- |
| Budokan | 109.- |
| Burning Force | 99.- |
| Competition Pro Sega 16 Bit | 59.- |
| Darius II | 139.- |
| Dynamite Duke | 99.- |
| E-Swat | 79.- |
| Fire Shark | 99.- |
| Gain Ground | 99.- |
| Granada | 99.- |
| Hard Drivin | 109.- |
| Heavy Unit | 109.- |
| Hell Fire | 99.- |
| I love Mickey Mouse | 99.- |
| John Madden Football | 109.- |
| Lakers vs Celtics | 109.- |
| Moonwalker | 99.- |
| Phantasie Star II (engl.) | 109.- |
| Phelios | 99.- |
| Populous | 109.- |
| Strider | 99.- |
| Super Monaco GP | 89.- |
| Super Shinobi | 79.- |
| Thunderforce III | 99.- |
| Zany Golf | 109.- |
| SEGA GAME GEAR | 399.- |

### GAMEBOY

| | |
|---|---|
| Game Boy incl. Tetris | 169.- |
| Light Boy | 79.- |
| Tragetasche (Hard Case) | 49.- |
| Baloon Kid | 49.- |
| Burai Fighter Deluxe | 49.- |
| Golf | 49.- |
| Kwirk | 49.- |
| Qix | 49.- |
| Pinball-Revenge of the Gator | 49.- |
| Solar Striker | 49.- |
| Spiderman | 49.- |
| Super Mario Land | 49.- |
| Tennis | 49.- |
| Wizards and Warriors | 49.- |

### Atari Lynx

| | |
|---|---|
| Grundgerät | 299.- |
| Blue Lightning | 59.- |
| California Games | 59.- |
| Chips Challenge | 59.- |
| Electrocop | 59.- |
| Gates of Zendocon | 59.- |
| Gauntlet III | 79.- |
| Klax | 79.- |
| Pacman | 79.- |
| Roadblaster | 79.- |
| Slime World | 79.- |
| Xenophobe | 79.- |
| Zarlor Mercenary | 79.- |

### C 64 Disk

| | |
|---|---|
| Bards Tale III | 59.- |
| Battle of Napoleon | 69.- |
| Champions of Krynn | 75.- |
| Dragon Wars | 49.- |
| Gunship | 49.- |
| Mikroprose Soccer | 49.- |
| Oil Imperium | 45.- |
| Panzerstrike | 69.- |
| Pirates | 49.- |
| Rings of Medusa | 49.- |
| Sim City | 59.- |
| Turn It | 29.- |
| Turrican | 39.- |
| Ultima V | 69.- |

### IBM

| | |
|---|---|
| Bards Tale III | 89.- |
| Battle Chess II | 89.- |
| Centurion Def.o.Rome | 79.- |
| Das Stundenglas | 89.- |
| Flight IV dt. | 159.- |
| Flight of the Intruder | 109.- |
| Ishido | 89.- |
| Jones in the fast Lane | 89.- |
| Kings Quest V | 109.- |
| Larry III | 119.- |
| Legend of Faerghail | 89.- |
| Loom | 69.- |
| M.U.D.S. | 89.- |
| Midwinter | 79.- |
| Might and Magic II | 99.- |
| Murder | 69.- |
| Nightshift | 59.- |
| PGA Golf Tour | 79.- |
| Ports of Call | 99.- |
| Quest for Glory II (HQ II) | 109.- |
| Railroad Tycoon | 109.- |
| Savage Empire | 99.- |
| Silent Service II | 99.- |
| Transworld | 89.- |
| Team Yankee | 99.- |
| Test Drive III | 89.- |
| Their finest Hour | 89.- |
| The Secret of Monkey Island | 69.- |
| Ultima VI | 99.- |
| Wing Commander | 99.- |
| Wolfpack | 109,- |
| Wonderland | 99.- |

### Amiga

| | |
|---|---|
| Ram auf 1 MB inkl. Uhr | 119.- |
| A-10 Tank Killer | 99.- |
| Cadaver | 79.- |
| Curse of the Azure Bonds | 89.- |
| Dragons Flight | 89.- |
| F 16 Falcon | 79.- |
| F 16 Mission Disk II | 59.- |
| F 19 Stealth Fighter | 89.- |
| Fatal Heritage | 79.- |
| Immortal | 79.- |
| Imperium | 79.- |
| Indianapolis 500 | 79.- |
| Invest | 79.- |
| Ishido | 75.- |
| Larry III | 119.- |
| Legend of Faerghail | 89.- |
| Lotus Esprit Turbo Ch. | 75.- |
| M1 Tank Platoon | 89.- |
| Midwinter | 89.- |
| Might and Magic II | 89.- |
| Nightshift | 59.- |
| Operation Stealth | 75.- |
| Pirates | 79.- |
| Pool of Radiance | 75.- |
| Powermonger | 89.- |
| Sim City | 89.- |
| Team Yankee | 89.- |
| Their finest Hour | 89.- |
| Trans World | 79.- |
| Turrican | 59.- |
| Ultima V | 89.- |
| Unreal | 89.- |
| Wild West World | 109.- |
| Wings | 89.- |

### Ankündigungen Januar

| | |
|---|---|
| TV Sports Baseball | Amiga |
| Sim Earth | Amiga/ST/IBM |
| Dragon Wars | Amiga |
| Harpoon | Amiga |
| Monkey Island | Amiga |
| Wolfpack | Amiga |
| Chaos Strikes Back | Amiga |
| Cadaver | IBM |
| Dungeon Master | IBM |

***Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.***

Versand per NN oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten.

**Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767**
**Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028**

**NEU NEU NEU NEU NEU**
**VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045**

# 089/786044

# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

| | |
|---|---|
| 688 Attack Sub, deutsches Handbuch | 69,— |
| A 10 Tank Killer | 85,— |
| ATF 2 Anleitung deutsch | 69,— |
| AMOS, Game Creator, incl Runtime | 105,— |
| Awesome, deutsche Anltg. | 82,50 |
| Blue Max + | 74,50 |
| Bundesliga Manager, kpl. deutsch | 55,— |
| Cadaver, komplett deutsch | 67,— |
| Celica GT 4 Rallay, Anl. deutsch | 67,— |
| Crime Time, kpl. deutsch | 62,— |
| Das Boot + | 74,50 |
| Dinosaurs, Anleitung deutsch | 57,— |
| Dragon Breed, Anleitung deutsch | 64,— |
| Dragonflight, ltd. Edit. kompl. dt. | 71,50 |
| Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB | 72,50 |
| Elite, Handbuch deutsch | 65,— |
| Elvira, Handbuch deutsch | 74,50 |
| F 16 Falcon, Handbuch deutsch | 79,— |
| F 16 Mission Disk I u.II dt.Hdb.je | 55,50 |
| F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt. | 75,— |
| Final Battle, Anleitung deutsch | 69,— |
| Final Whistle (für Kick II) | 39,— |
| Great Courts II, Anleitung deutsch | 69,— |
| Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt | 99,— |
| Imperium, Handbuch deutsch | 69,— |
| Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt. | 69,— |
| Indianapolis 500, Anleitung deut. | 69,— |
| Invest, komplett deutsch | 57,— |
| Ishido, Anleitung deutsch | 69,— |
| Lemmings, Anleitung deutsch | 64,— |
| Loom, komplett deutsch | 75,— |
| M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch | 75,— |

| | |
|---|---|
| Maniac Mansion, kpl. dt | 69,— |
| Monkey Island, komplett deutsch + | 69,50 |
| M.U.D.S. Anleitung deutsch | 67,— |
| Night Breed, Anleitung deutsch | 67,— |
| On the Road, komplett deutsch | 71,50 |
| Pirates, deutsches Handbuch | 68,— |
| Pool of Radiance 1 MB | 67,— |
| Populous, dt.Handbuch | 65,— |
| Ports of Call, deutsche Vers. 1 MB | 67,— |
| Powermonger, Handbuch deutsch | 74,50 |
| Red Storm Rising, Handbuch deutsch | 65,— |
| Rick Dangerous II, Anltg. deutsch | 65,— |
| Rings of Medusa, kpl. deutsch | 72,50 |
| Second World, Anleitung deutsch | 57,— |
| Secret of the Silver Blades + | 69,— |
| SIMCITY, deutsche Anleitung 512K (Rest) | 52,— |
| SIMCITY, Handbuch deutsch 512K | 72,50 |
| Speedball II, Anleitung deutsch | 66,— |
| Supremacy, Anleitung deutsch | 74,50 |
| Team Suzuki, Anleitung deutsch | 64,— |
| Their finest Hour, dt. Anleitung | 75,— |
| Tower FRA, Handbuch deutsch | 74,50 |
| Transworld, kompl.deutsch | 69,— |
| Ultima V | 74,50 |
| Unendliche Geschichte II deutsch | 68,— |
| UMS II, Handbuch deutsch + | 74,50 |
| Wild West World, komplett deutsch | 89,50 |
| Wing Commander + | a.A. |
| Wings, Handbuch deutsch | 75,— |
| Wolfpack, Handbuch deutsch + | 79,— |
| Wonderland, dt. Anltg. 512 o. 1 MB | 75,— |
| Zak McKracken, kpl. deutsch | 67,— |

## ATARI ST

| | |
|---|---|
| ATF 2, Handbuch deutsch | 69,— |
| A 10 Tank Killer + | 79,50 |
| Blue Max + | 74,50 |
| Bundesliga Manager, kpl. deutsch | 59,— |
| Cadaver, komplett deutsch | 67,— |
| Celica GT 4 Rallay, Anl. deutsch | 67,— |
| Champions of Krynn, Handb. deutsch + | 74,50 |
| Chuck Yeager's, Handbuch deutsch | 69,— |
| Colonel's Bequest | 89,— |
| Conquest of Camelot | 89,— |
| Das Boot + | 74,50 |
| Dungeon Master, kpl.deutsch | 69,— |
| Chaos Strikes Back | 69,— |
| Dragonflight, Ltd Edit. kpl.deutsch | 71,50 |
| Elite, dt.Handbuch | 65,— |
| Elvira, Handbuch deutsch | 74,50 |
| F 16 Falcon, dt.Handbuch | 74,50 |
| F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt.Hdb. | 55,50 |
| F 16 Falcon-Mission-Disk II, | 55,50 |
| F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt. | 75,— |
| Final Battle, Anleitung deutsch | 69,— |
| Great Courts 2, Anleitung deutsch | 69,— |
| Invest, komplett deutsch | 57,— |
| It came fr the Desert, Handb.dt. + | 69,— |
| Kick Off II, dt.Anleitung | 64,— |
| Loom, kpl.deutsch | 75,— |
| Imperium, Handbuch deutsch | 69,— |
| Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl.dt. | 69,— |
| Kaiser, Comp. u.Brettspiel, dt. | 99,— |
| Klax, deutsche Anleitung | 51,— |

| | |
|---|---|
| Larry III | 99,— |
| Lemmings, Anleitung deutsch | 64,— |
| M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch | 75,— |
| Maniac Mansion, kpl.dt | 69,— |
| Midwinter, dt.Handbuch | 69,— |
| Night Breed, Anleitung deutsch | 67,— |
| On the Road, komplett deutsch | 71,50 |
| Pang, Anleitung deutsch | 64,— |
| Pirates, dt.Handbuch | 65,— |
| Populous, dt.Handbuch | 65,— |
| Powermonger, Handbuch deutsch | 74,50 |
| Rings of Medusa, kpl.deutsch | 72,50 |
| Robocop 2, Anleitung deutsch | 64,— |
| Second World, Anleitung deutsch + | 57,— |
| Secret of the Silver Blades + | 69,— |
| Sim City, deutsches Handbuch | 67,— |
| Speedball 2, Anleitung deutsch | 66,— |
| STOS - The Game Creator, deutsch | 105,— |
| STOS - Maestro/Maestro plus 62,— | 199,— |
| Supremacy, Anleitung deutsch | 74,50 |
| Team Suzuki, Anleitung deutsch | 64,— |
| Team Yankee, Anleitung deutsch | 71,50 |
| Their finest Hour, dt.Anleit. 1 MB | 75,— |
| Tom & The Ghost, Anleitung deutsch | 69,— |
| Trans World, komplett deutsch | 69,— |
| Turrican, deutsche Anleitung | 55,— |
| UMS II, deutsches Handbuch + | 74,50 |
| Wings of Death, komplett deutsch | 69,— |
| Wolfpack, Handbuch deutsch + | 69,— |
| Wonderland, Anleitung deutsch + | 75,— |
| Zak McKracken, kpl.deutsch | 69,— |

## IBM

| | |
|---|---|
| A 10 Tank Killer | *69,— |
| Advanced Tactical Fighter, dt | *69,— |
| Bard's Tale III, Handb. deutsch | *74,50 |
| Blue Max | *82,50 |
| Covert Action, Anleitung deutsch | *95,— |
| Crash Course, Anleitung deutsch | 74,50 |
| Das Boot | *82,50 |
| Das Stundenglas, kompl. deutsch | *74,50 |
| Elvira, Handbuch deutsch | *95,— |
| Flight of the Intruder, Handb.dt. | *95,— |
| F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul | *91,50 |
| Flight Sim. 4.0 deutsche Version | *144,— |
| Great Courts II, Anl. deutsch * | 69,— |
| Indiana Jones (Graf.Adv.) kpl. dt. | *75,— |
| Interceptor | *88,— |
| Imperium, Handbuch deutsch | *74,50 |
| Ishido, Anleitung deutsch | *75,— |
| Kings Quest V 16 Farben | *89,— |
| Kings Quest V 256 Farben | *99,— |
| Knights of the Sky, Handb.deutsch | *95,— |
| Leisure Sweet Larry III | *89,— |
| Lemmings, deutsche Anleitung | *74,50 |
| LHX Attak Chopper, dt.Anltg. | *99,— |
| Light Speed, Handbuch deutsch | *95,— |
| Loom, kompl.deutsch | *75,— |
| M 1 Tank Platoon, dt.Anleitung | *88,— |
| M 1 Tank, dt.Handbuch | *95,— |
| Maniac Mansion, kpl.deutsch | *69,— |
| Midwinter, deutsche Version | *89,50 |
| Monkey Island, kompl. deutsch | *74,50 |
| M.U.D.S., Anleitung deutsch | *74,50 |

| | |
|---|---|
| Oils Well | 67,— |
| On the Road, komplett deutsch | *71,50 |
| Operation Stealth, dt. Version | *75,— |
| PGA Golf, Handbuch deutsch | *69,— |
| Populous, dt. Handbuch | *69,— |
| Ports of Call, deutsche Version | *86,50 |
| Quest f Glory II (Heroes Quest III) | 89,— |
| Railroad Tycoon, dt.Handbuch | *89,90 |
| Red Baron (SIERRA) * | 89,— |
| Rise of the Dragon (SIERRA) * | 89,— |
| Savage Empire | *72,50 |
| Second World | *65,— |
| Silent Service II, Handb.dt. | *86,50 |
| Sim Earth, Handbuch deutsch + | *95,— |
| Sim City, Handbuch deutsch | *74,— |
| Space Quest III | *89,— |
| Space Quest IV + | *89,— |
| Supremacy, Anleitung deutsch | *89,— |
| Testdrive III, deutsches Handb. | *79,50 |
| Their finest Hour(Battle of Brit.) | *75,— |
| Transworld, kpl. deutsch | *74,50 |
| TV-Sports Basketball, dt. Handb. | *79,50 |
| Ultima VI | *88,— |
| UMS II, Handbuch deutsch + | *87,50 |
| Wing Commander | *72,50 |
| Wolfpack, deutsches Handbuch | *95,— |
| Wonderland, Anleitung deutsch | *89,— |
| Zak McKracken, kpl.deutsch | *69,— |
| Soundblaster, Handbuch dt. | *375,— |

* auch auf 3,5" Disketten

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,– • UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 • POST-NACHNAHME 7,–
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,–

**Rufen Sie uns an:**

**☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07**

**ODER SCHREIBEN SIE UNS:**

**POSTFACH 404 • 4010 HILDEN**

**Kein Ladenverkauf, nur Versand.**


# Dragonflight

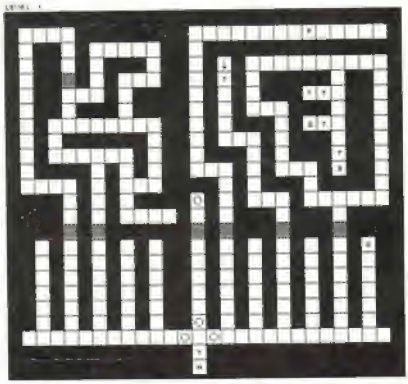
Dungeons Mortyk und Mastyk auf der Insel Dorithanon. In der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* liefern wir Euch dann die restlichen Karten. *vw*

Die Dungeons sind zahlreich, finster und gemein, aber Thomas Lichte gibt nicht auf und erkundet auf Teufel komm raus. Außerdem hält er diesmal eine prima Weltkarte von "Ontaflaret" für uns bereit. Falls Ihr nicht schon selber drauf gekommen seit, Ontaflaret hat die Form eines Drachens. Hier sind also die Karten für die

Beschreibung der Weltkarte:

D: Dungeon
T: Tempel
S: Stadt, Dorf
P: Passage nach Brindil-Bun
S1: Pegana
S2: Nimraviel
S3: Scatterbone
S4: Port Pylon
S5: Bagnol
S6: Luthag
S7: Brindil-Bun
S8: Drombul
S9: Negame
S11: Dorf der Orks

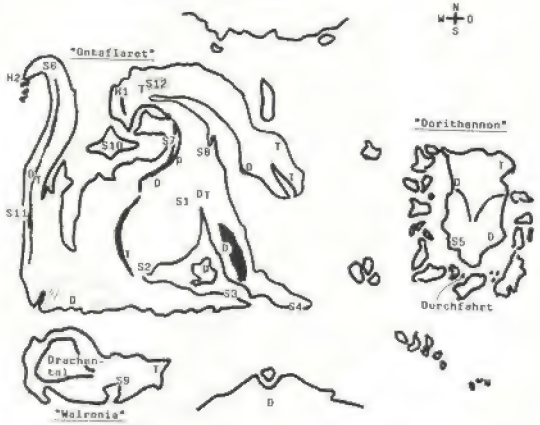
Dungeon nördlich, auf Dorithanon Eintrittswort: MASTYK



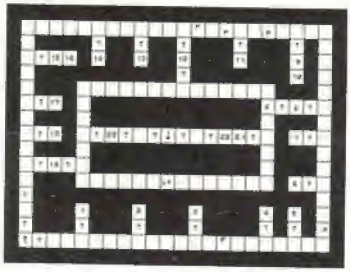
Raum 1: 4 Geister, Kiste
Raum 2: 1 Gnul, Kiste
Raum 3: 3 Trolle

Dem Rätselmund, der sich hinter der Gerätewand in mittleren Gang befindet, kann man sich nähern. Er macht einen lächelnd darauf aufmerksam, daß es nicht so einfach ist den richtigen Weg zu finden.

Die magische Weltkarte

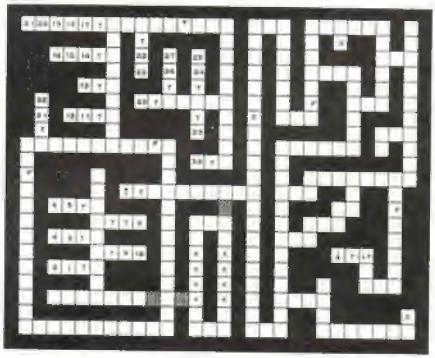



LEVEL 2

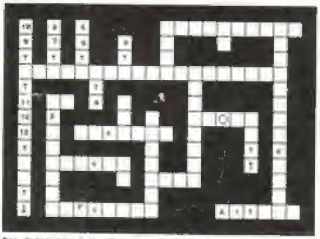


Raum 11: 4 Geister
Raum 21: 4 Skelette
Raum 31: verschlossen, 2 Trolle, Kiste
Raum 41: leer
Raum 51: 1 Ghul
Raum 61: 4 Ghule, Kiste
Raum 71: 4 Skelette
Raum 81: verschlossen, 4 Ghule
Raum 91: 5 Skelette
Raum 101: 3 Geister, Kiste
Raum 111: 2 Energiekugeln
Raum 121: verschlossen, Ghule
Raum 131: 1 Troll, Kiste
Raum 141: 2 Schlangen
Raum 151: verschlossen, 16 Geister
Raum 161: 1 Troll, Kiste
Raum 171: verschlossen, leer
Raum 181: 4 Schlangen
Raum 191: leer
Raum 201: 4 Geister
Raum 211: 16 Geister
Raum 221: 4 Trolle

LEVEL 3:



LEVEL 4:

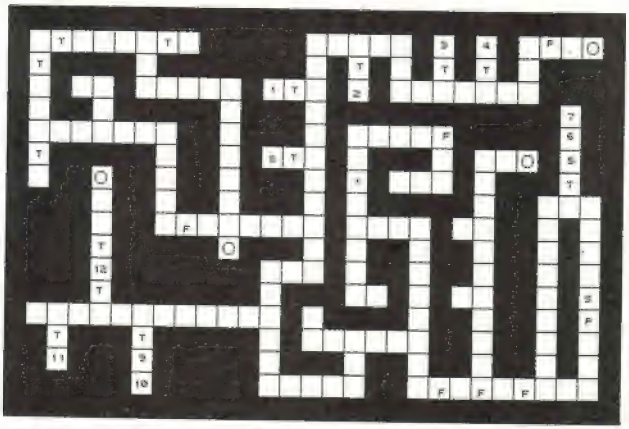


Die Antwort auf die Frage des Rätselmundes nach der Stadt bekommen den Klauen des Drachens Sauter 1 PUBT MILGOR

Die Tür zur Leiter nach Level 5 ist verschlossen

Raum 11: 11 Gnome
Raum 21: 1 Ghul, Kiste
Raum 31: verschlossen, 4 Energiekugeln Kiste
Raum 41: 2 Energiekugeln, Kiste
Raum 51: verschlossen, 12 Skelette
Raum 61: 4 Skelette
Raum 71: leer
Raum 81: 4 Ghule
Raum 91: 1 Ghul
Raum 101: 4 Energiekugeln, Kiste
Raum 111: verschlossen, 2 Skelette
Raum 121: 4 Energiekugeln
Raum 131: 8 Trolle

LEVEL 5:



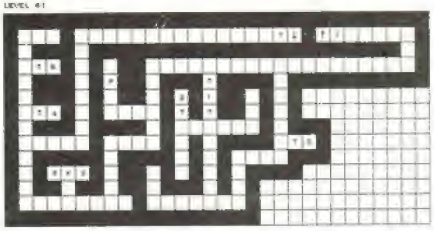
Raum 1: 4 Energiekugeln
Raum 2: Kiste
Raum 3: 4 Trolle, Kiste
Raum 4: 3 Ghule, Kiste
Raum 5: 7 Trolle
Raum 6: 16 Geister
Raum 7: 4 Ghule, Kiste
Raum 8: verschlossen, 2 Ghule, Kiste
Raum 9: 11 Skelette
Raum 10: Kiste
Raum 11: leer
Raum 12: 4 Trolle

Die Rätselmünder geben folgende Informationen:

- Der Begründer der schwarzen Magie heißt MURSTOR
- Wendet Mastyk nicht den Rücken zu, ohne die Halle der Verräter gesehen zu haben
- Die Halle der Verräter liegt 11 Stockwerke unter der Erde
- In Mastyk findet man alle Sprüche der schwarzen Magie außer 2

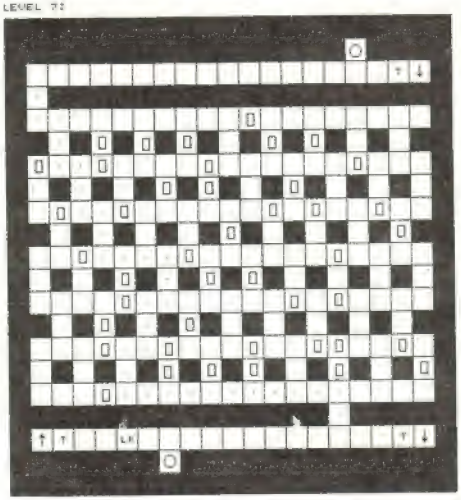
Raum 1: 4 Trolle
Raum 2: Kiste
Raum 3: 3 Ghole, Kiste
Raum 4: 4 Geister
Raum 5: 4 Ghole

LEVEL 6:



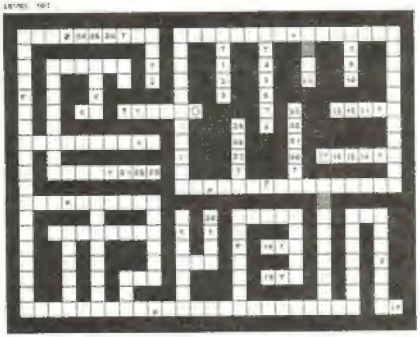
In den Wänden des rechten Teils des Levels konnte ich keine Geheimwände finden, obwohl man vermuten konnte, daß sich dort noch irgendetwas befindet.
Die Hauptsache ist allerdings, daß man weiß wo die Leiter hinführt nach Level 7 ist.

LEVEL 7:

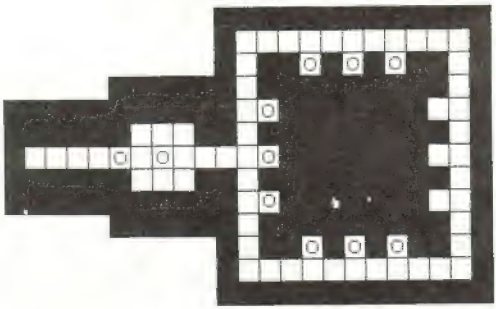


Ich habe zur Sicherheit einmal einen möglichen Weg mit Punkten gekennzeichnet.

LEVEL 10:



LEVEL 11: Die Halle der Verräter



| | |
|---|---|
| | freies Feld |
| | Wand |
| | Geheimwand |
| T | Tür |
| K | Kiste |
| F | Fackel |
| S | Skelett |
| P | Pilz |
| * | Teleporter |
| z | Zielort des Teleporters |
| ↕ | Leiter |
| A | Ausgang |
| x | merkwürdige Pflanze |
| ▯ | Fallgrube |

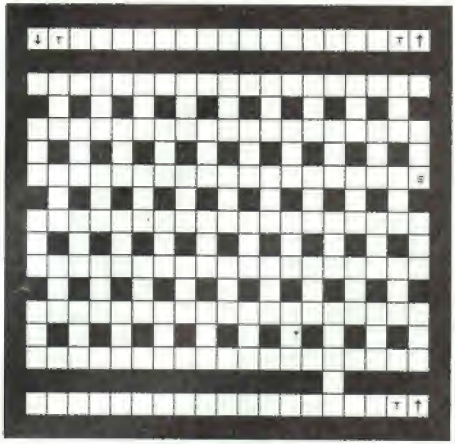
Auf die Frage des Rätselmundes nach dem Begründer der schwarzen Magie antwortet man:

MURSTOR

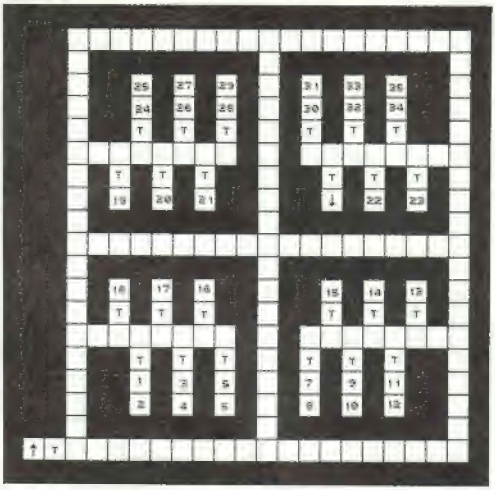
von den Rätselmünder bekommt man folgende Informationen:

- Waffenöl kann bis zu fünf mal benutzen und die Waffe wird dadurch mehr als drei mal so stark
- die Halle wurde zum Vergnügen der Meister errichtet
- in Gornatyk wurde der namenlose Spruch geschaffen
- Der Spruch Dungeon verlassen kann durch starke Präsenz von weißer Magie unwirksam werden
- Im Kiefer des Drachen befindet sich das Nachtzentrum der schwarzen Magie
- der Spruch Dungeon verlassen wird in Mortyk gelehrt
- Murstor hat Kristalle geschaffen die helfen andere Wesen in Bann zu schlagen
- der namenlose Spruch ist der stärkste Kampfzauber
- der Schatten ist das Endstadium der Verwandlung die Murstor erreicht hat
  er ist unsterblich und niemand kennt seine Ziele oder versteht seine Handlungen

LEVEL 31



LEVEL: 9




**COMPUTER MARKT**

Reinhard Schröder
Fire-Vendt-Straße 16
4400 Münster

Telefon: 02 51/53 27 71
Telefax: 02 51/53 28 42
Btx: 02 51 53 28 42

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **No-Name Disk** | 3,5" | 2 DD | 10 St. | 9,95 |
| | 3,5" | 2 HD | 10 St. | 19,95 |
| | 5,25" | 2 HD | 10 St. | 9,95 |
| | 5,25" | 2 D | 10 St. | 5,00 |
| Farbband LC 10, schwarz, Nylon | | | | 7,00 |
| für NEC-P 2200, P2 plus | | | | 10,00 |
| andere Farbbänder auf Anfrage! | | | | |
| Mausmatte, rot oder blau | | | | 7,00 |

**HARDWARE**

| | |
|---|---|
| AMIGA Speichererweiterung, 512 KB, abschaltbar, 512 KB mit Uhr | 99,– |
| Laufwerk 3,5", extern, AMIGA | 179,– |
| Laufwerk 3,5", extern, ST, inkl. Netzt | 189,– |
| Laufwerk 5,25", extern, AMIGA | 229,– |
| FESTPLATTE AMIGA 2000 65MB SCSI inkl. Controller | 998,– |
| Speichererweiterung AMIGA 2000 mit 1, 2, 4 oder 8 MB | auf Anfrage |

| SOFTWARE | AMI | ST | PC | C64 |
|---|---|---|---|---|
| Cadaver | 69,– | 69,– | | |
| Dragonflight | 79,– | 79,– | | |
| Gunship | 69,– | 69,– | 84,– | 59,– |
| Invest | 59,– | 59,– | | |
| King's Quest V | | | 89,– | |
| Larry III | 99,– | 99,– | 109,– | |
| Midwinter | 69,– | 69,– | 69,– | |
| M 1 Tank Platoon | 79,– | 79,– | 89,– | |
| Oil Imperium | 59,– | 59,– | 59,– | 39,– |
| Pirates | 69,– | 69,– | 64,– | 49,– |
| Populous | 69,– | 69,– | 69,– | |
| POWERMONGER | 79,– | 79,– | | |
| Tiger Finest Hour | 74,– | 74,– | 74,– | |
| Ultima V | 74,– | 74,– | 74,– | 69,– |
| Ultima VI | | | 89,– | |

**Andere Artikel auf Anfrage!!!**

*Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.*
*Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,– DM in Briefmarken.*
*Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.*
*Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.*
*Händlerantragen erwünscht!*

**Auf nach Weinheim**
**an der Bergstraße**
**Der weiteste Weg lohnt sich!**

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote, Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

**Computerspiele Module**

**MN-HobbySoft**
Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/181201
Parkplatz am Museum (ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

**THE SOFTWARE MANIACS** DIE SPEZIALISTEN **»HOTLINE« 030/6944862**

| | PC | Amiga | ST |
|---|---|---|---|
| Antares | 69,95* | 69,95* | 69,95* |
| Bad Blood | 70,95 | - | - |
| Bard's Tale 3 | 69,95 | 69,95* | - |
| B.A.T. | - | 71,95* | 84,95* |
| Battle Command | - | 69,95* | 69,95* |
| Betrayal | - | 70,95* | 70,95* |
| Buck Rogers | 69,95 | 69,95 | - |
| Cadaver | 69,95* | 64,95 | 64,95 |
| Champions of Krynn | 66,95 | 63,95 | 68,95* |
| Chaos Strikes Back | - | 61,95* | 61,95 |
| Covert Action | 94,95 | - | - |
| Curse of Azure Bonds | 59,95 | 68,95 | 70,95* |
| Dino Wars | 57,95 | 57,95 | 57,95 |
| Dragonflight-Special Ed. | - | 68,95 | 68,95 |
| Dragonstrike | 69,95 | 67,95 | 69,95* |
| Dungeonmaster | 94,95* | 62,95 | 62,95 |
| Duster | 70,95* | 70,95* | 70,95* |

| | PC | Amiga | ST |
|---|---|---|---|
| Elvira | 70,95* | 70,95* | 70,95* |
| Eye of the Beholder | 69,95* | 69,95* | 69,95* |
| Federation Quest 1 | - | 64,95 | 64,95 |
| Flight of the Intruder | 88,95 | 70,95* | 70,95* |
| Fountains of Dreams | 69,95 | - | - |
| Hermes Quest 1 | 99,95 | 84,95 | 84,95 |
| Hermes Quest 2 | 99,95* | - | - |
| Imperium | 72,95* | 64,95 | 64,95 |
| Indianapolis 500 | 65,95 | 65,95 | - |
| Interceptor | 80,95* | - | - |
| Ishido | 72,95 | 62,95 | - |
| It Came from Desert | 78,95 | 68,95 | 68,95* |
| Kings Quest 5 | 99,95* | - | - |
| Knights of the Sky | a.A. | - | - |
| Last Ninja 3 | 64,95* | 64,95* | 64,95* |
| Lightspeed | a.A. | - | - |
| Legend of Fairghail | 72,95 | 64,95 | 64,95 |

**! Preishammer des Monats !** PC 84,21 ST AMIGA 67,89 **Flight of the Intruder**

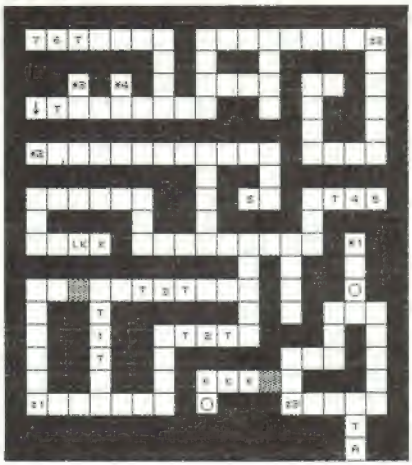
| | PC | Amiga | ST |
|---|---|---|---|
| Lord of the Rings 1 | 69,95* | - | - |
| Masterblazer | 64,95 | 64,95* | 74,95* |
| M1 Tank Platoon | 84,95 | 69,95 | 69,95 |
| Midwinter | 69,95 | 69,95 | 69,95 |
| Monkey Island (dt.) | 80,95 | 80,95* | 80,95* |
| Monkey Island (eng.) | 60,95 | 60,95* | 60,95* |
| M.U.D.S. | 74,95* | 64,95 | 64,95 |
| Neuromancer | 64,95 | 62,95 | - |
| PGA Tour Golf | 63,95 | - | - |
| Pirates | 59,95 | 61,95 | 61,95 |
| Pool of Radiance | 61,95 | 64,95 | 64,95* |
| Powermonger | 72,95* | 68,95 | 68,95 |
| Railroad Tycoon | 83,95 | 83,95* | 83,95* |
| Savage Empire | 80,95* | - | - |
| Secret of Silver Blades | 65,95 | 65,95* | 65,95* |
| Silent Service 2 | 82,95 | 82,95* | 82,95* |
| Sim City | 70,95 | 70,95 | 70,95 |

| | PC | Amiga | ST |
|---|---|---|---|
| Sim City Architecture 1 | 39,95* | 39,95* | 39,95* |
| Sim City Architecture 2 | 39,95* | 39,95* | 39,95* |
| Sim Earth | 94,95* | a.A. | a.A. |
| Soundblaster-Karte | 399,– | - | - |
| Space Quest 4 | 99,95* | - | - |
| Speedball 2 | 71,95* | 65,95 | 65,95 |
| Starflight 2 | 64,95 | - | - |
| Sword of the Samurai | 67,95 | 68,95* | 68,95* |
| Their Finest Hour 1 | 69,95 | 69,95 | 69,95 |
| Their Finest Hour 2 | 79,95* | - | - |
| Transworld | 69,95 | 66,95 | 66,95 |
| Tower FRA | 69,95* | 69,95 | 69,95* |
| Ultima 5 | 71,95 | 71,95 | 71,95 |
| Ultima 6 | 79,95 | - | - |
| Wing Commander | 79,95 | 79,95* | - |
| Wolfpack | 87,95 | 69,95* | 69,95* |
| Wonderland | 82,95 | 69,95* | 69,95* |

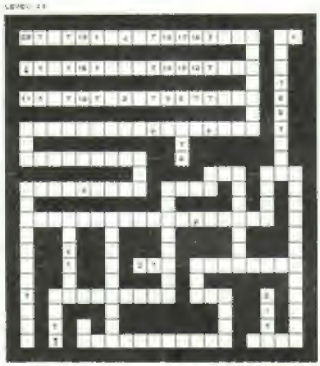
Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preishammer des Monats ist gültig solange der Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 400 DM: 4 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live ersteht ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 14 bis 21.00 Uhr und sonst Dienstag, Mittwoch 17 bis 21.00 Uhr. Quält Euch der Wissensdurst besonders, ist nicht auch außerhalb der Zeiten nicht am Wochenende. Mit Menschen zukunftsweisende Games waren bei Anzeigenschluß (10.12.) noch nicht lieferbar, sind aber zwischenzeitlich eingetroffen. Bitte fragt nach! Ihr zufällig in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber: Gospel, Detlef, Pfeb 1368

Dungeon im Süden auf Dorithanon  Eintrittswort MORTVK

LEVEL 1:



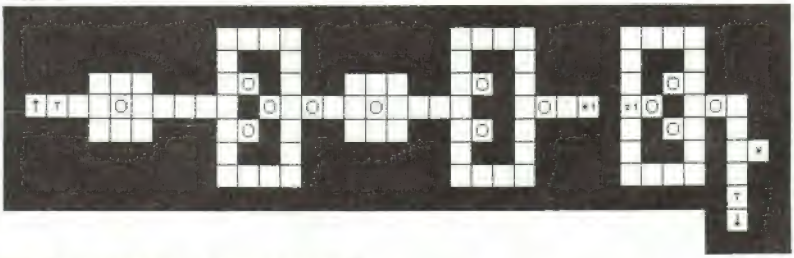
Raum 1: 4 Geister
Raum 2: 9 Ghuls
Raum 3: 4 Skelette
Raum 4: 10 Geister
Raum 5: Kiste
Raum 6: 9 Gnolle
Raum 7: Kiste



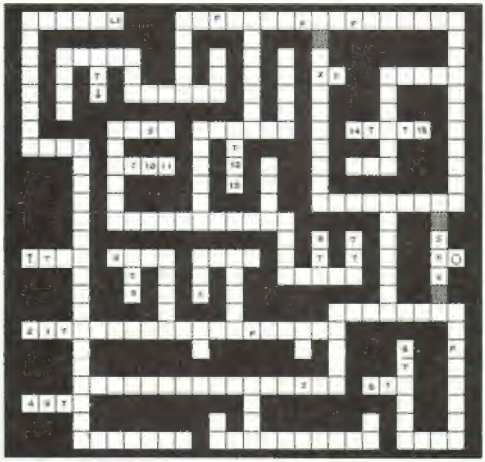
Raum 1: 4 Trolle
Raum 2: 1 Ghul
Raum 3: leer
Raum 4: 4 Ghule, Kiste
Raum 5: 7 Ghule
Raum 6: 4 Ghule
Raum 7: verschlossen, 8 Trolle
Raum 8: 4 Trolle
Raum 9: 4 Trolle
Raum 10: 4 Trolle
Raum 11: 4 Trolle
Raum 12: 5 Geister
Raum 13: 8 Geister
Raum 14: 4 Geister
Raum 15: verschlossen, 8 Geister
Raum 16: 6 Ghule
Raum 17: 6 Ghule
Raum 18: 4 Ghule
Raum 19: 4 Ghule
Raum 20: verschlossen, leer

In diesem Level geht es darum das Rätsel um einen Mordfall zu lösen. Um weiterzukommen muß man aus den verschiedenen Informationen die Antwort kombinieren.

LEVEL 3:



LEVEL 4:



Die Antworten auf die Fragen der Rätselmänner lauten der Reihe nach:

- nein
- nein
- IANON

# GALAXY

## PC ENGINE

| | |
|---|---|
| PC Engine Super Grafx RGB / PAL | 499,- |
| PC Engine Core Grafx RGB / PAL + 1 Spiel | 399,- |
| Joyboard XE | 149,- |
| Joyboard PC | 199,- |
| CD-ROM | 699,- |
| Aero Blaster** | 99,- |
| Batman** | 99,- |
| Bomberman*** | 99,- |
| Die Hard* | 99,- |
| Double Ring*** | 89,- |
| Final Blaster*** | 99,- |
| Formation Soccer*** | 99,- |
| Gomola Speed | 99,- |
| Legendary Axe II* | 79,- |
| Neutopia*** | 79,- |
| Rabio Lepus | 99,- |
| Rastan Saga II* | 79,- |
| Super Star Soldier*** | 109,- |
| Super Thunderblade** | 109,- |
| World Court Tennis*** | 99,- |
| PC Engine Fan | 15,- |
| SG Darius Plus*** | 119,- |
| CD Legion* | 109,- |

## SEGA MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| PAL-Konsole + 1 Spiel | 399,- |
| PAL-Konsole ohne Netzteil | 279,- |
| Joyboard ST | 99,- |
| Arcade Power Stick | 129,- |
| Battle Squadron US** | 119,- |
| Budokan US*** | 119,- |
| E-Swat JP*** | 99,- |
| Granada JP* | 109,- |
| Hard Drivin US** | 119,- |
| J.M. Football US*** | 109,- |
| Lakers vs. Celtics*** | 119,- |
| Mickey Mouse US*** | 99,- |
| Populous US*** | 119,- |
| Shadow Blaster US** | 109,- |
| Shadow Dancer JP*** | 99,- |
| Super Volleyball US** | 109,- |
| Sword of Vermillion US*** | 149,- |
| Techno Cop US** | 119,- |
| Zany Golf US* | 99,- |

## GAMEBOY

| | |
|---|---|
| Batman US*** | 65,- |
| Blodia JP** | 49,- |
| Bubble Ghost US** | 65,- |
| Cosmo Tank JP* | 59,- |
| Double Dragon US*** | 65,- |
| Final Fantasy US*** | 75,- |
| Fortress of Fear US** | 59,- |
| Mercenary Force US** | 65,- |
| Nemesis US*** | 65,- |
| NFL Football US** | 65,- |
| Paperboy US** | 65,- |
| Penguin Boy JP | 59,- |
| Pipe Dream JP*** | 59,- |
| Popeye JP | 49,- |
| Puzzle Boy JP*** | 49,- |
| Shanghai JP** | 59,- |
| Skate or Die US*** | 69,- |
| Spiderman DT** | 49,- |
| T.M.N.T. US*** | 69,- |
| Wizard & Warriors DT* | 49,- |
| Zoids JP* | 59,- |
| Gameboy Konsole | 169,- |
| Gamelight | 49,- |

## COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

| | |
|---|---|
| Avenger | PC Engine CD |
| B.A.T. | Atari ST/Amiga |
| Betrayal | Atari ST/Amiga/IBM |
| Crack Down | Sega Mega Drive |
| Darius II | Sega Mega Drive |
| Epic | Atari ST/Amiga/IBM |
| Elemental Master | Sega Mega Drive |
| Great Courts II | Atari ST/Amiga |
| Kadash | PC Engine |
| Lightspeed | IBM |
| Märchen Maze | PC Engine |
| MIG29 Fulcrum | Atari ST/Amiga/IBM |
| Knights of the Sky | IBM |
| Nintendo Superfamicon | |
| PC-Engine Turbo Express | |
| Power Monger | Atari ST/Amiga |
| Secret of Monkey Island | ST/Amiga |
| Secret Weapons of Luftwaffe | IBM |
| Sim Earth | Atari ST/Amiga/IBM |
| Space Quest IV | IBM |
| Speedball II | Atari ST/Amiga/IBM |
| Starlord | Atari ST/Amiga/IBM |
| Stunt Runner | Atari ST/Amiga/IBM |
| Vasteel CD | PC Engine |
| Wonderboy III | Sega Mega Drive |
| Y's III CD | PC Engine |

## C64 DISK

| | |
|---|---|
| Boxing Manager | 45,- |
| Curse of RA* | 39,- |
| F-16 Combat Pilot | 55,- |
| Days of Thunder | 45,- |
| Super off Road Racer | 45,- |
| Int. 3D Tennis*** | 45,- |
| Invest | 49,- |
| Kick Off II | 45,- |
| Kings Bounty** | 59,- |
| Manchester UTD. | 45,- |
| Might & Magic II | 55,- |
| Ninja Remix** | 45,- |
| Secret of Silver Blade** | 75,- |
| Soccer Mania*** | 45,- |
| Space Rogue* | 59,- |
| Spiderman | 45,- |
| Starflight* | 49,- |
| Strider II* | 45,- |
| Summer Camp | 45,- |
| Transworld | 49,- |
| Turrican** | 45,- |
| Vendetta* | 49,- |
| u.v.a. | |

## C64 SUPER STARS

| | |
|---|---|
| Bards Tale III** | 59,- |
| Buck Rogers** | 69,- |
| Bundesliga Manager*** | 45,- |
| Champions of Krynn*** | 75,- |
| Curse of the Azure Bonds*** | 75,- |
| Dragon Wars*** | 49,- |
| Gunship** | 55,- |
| Microprose Soccer** | 55,- |
| Pool of Radiance*** | 69,- |
| Puzznic*** | 45,- |
| Rick Dangerous II** | 45,- |
| Rings of Medusa** | 49,- |
| Silent Service* | 55,- |
| Stealth Fighter* | 55,- |
| Ultima V*** | 75,- |

## ATARI ST SUPER STARS

| | |
|---|---|
| Battle Command** | 69,- |
| Captive*** | 69,- |
| Chaos strikes back*** | 69,- |
| Cadaver*** | 75,- |
| Dungeon Master*** | 69,- |
| F-16 Falcon*** | 75,- |
| F-16 Mission Disc 1*** | 59,- |
| F-16 Mission Disc 2*** | 59,- |
| F-19 Stealth Fighter*** | 89,- |
| Immortal** | 75,- |
| M1 Tank Platoon** | 89,- |
| Paradroid 90*** | 69,- |
| Power Monger*** | 79,- |
| Puzznic*** | 69,- |
| Popolous*** | 69,- |
| Supremacy** | 85,- |
| Team Yankee** | 85,- |
| Their Finest Hour** | 79,- |
| Turrican*** | 59,- |
| u.v.a. | |

## ATARI ST

| | |
|---|---|
| Badlands** | 69,- |
| Celica GT4 Rallye | 69,- |
| Chase HQ II | 69,- |
| Final Command | 75,- |
| Lettrix | 69,- |
| M.U.D.S*** | 75,- |
| Maupiti Island | 75,- |
| Ninja Remix* | 75,- |
| Nitro* | 69,- |
| Pang | 69,- |
| Power Pack** | 69,- |
| Secret of Monkey Islands*** | 79,- |
| Simulcra | 69,- |
| Soccer Mania* | 69,- |
| Strider II* | 69,- |
| Super off Road Racer** | 69,- |
| Turrican** | 59,- |
| Ultimate Ride | 69,- |
| Vaxine* | 69,- |
| Wings of death | 75,- |
| u.v.a. | |

## IBM

| | |
|---|---|
| Bards Tale III** | 79,- |
| Battle Tech II** | 99,- |
| Blue Max** | 99,- |
| Challenger** | 79,- |
| Covert Action** | 109,- |
| Crash Course** | 85,- |
| Elvira*** | 75,- |
| It came from the Desert** | 89,- |
| Kings Quest V** | 119,-/99,- |
| M.U.D.S.*** | 85,- |
| Nightshift* | 59,- |
| Power Pack** | 79,- |
| Quest for Glory II*** | 99,- |
| Railroad Tycoon*** | 99,- |
| Rise of the Dragon*** | 99,- |
| Savage Empire** | 95,- |
| Secret of Monkey Island*** | 79,- |
| Silent Service II*** | 99,- |
| Super off road Racer** | 69,- |
| Test Drive III** | 89,- |
| Their finest Hour*** | 89,- |
| Trans World** | 79,- |
| TV Sports Basketball* | 89,- |
| Ultima VI*** | 99,- |
| Wayne Gretzky Icehockey II** | 75,- |
| Wing Commander***** | 109,-/99,- |
| Wonderland** | 99,- |
| ADLIB Sound Card | 289,- |
| Soundblaster | 399,- |

## AMIGA SUPER STARS

| | |
|---|---|
| Battle Command** | 69,- |
| Buck Rogers** | 79,- |
| Cadaver*** | 75,- |
| Captive*** | 69,- |
| Chaos Strikes Back*** | 69,- |
| Dungeon Master IMG*** | 79,- |
| Elvira** | 75,- |
| F-16 Falcon*** | 79,- |
| F-16 Mission Disc 1*** | 59,- |
| F-16 Mission Disc 2*** | 69,- |
| F-19 Stealth Fighter*** | 89,- |
| Indianapolis 500** | 75,- |
| Immortal** | 75,- |
| M.U.D.S.*** | 75,- |
| M1 Tank Platoon** | 89,- |
| Master Blazer** | 75,- |
| Nightshift** | 59,- |
| Paradroid 90** | 69,- |
| Popolous*** | 69,- |
| Popolous Data Disc*** | 39,- |
| Power Monger*** | 79,- |
| Supremacy** | 85,- |
| Their finest Hour** | 79,- |
| Ultima V*** | 89,- |
| Z-Out** | 59,- |

## AMIGA

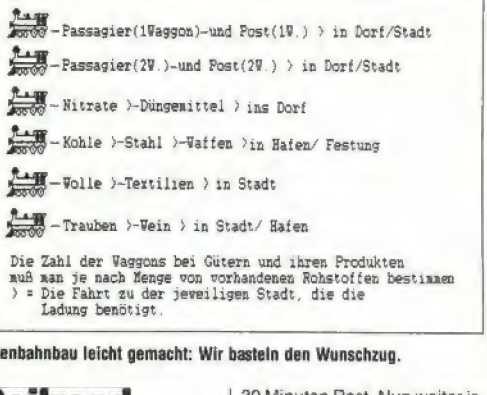
| | |
|---|---|
| A-10 Tank Killer** | 85,- |
| Awesome* | 89,- |
| Badlands** | 69,- |
| Carthage | 69,- |
| Celica GT4 Rallye | 69,- |
| Curse of RA* | 59,- |
| Epyx Sporting Gold** | 69,- |
| Fatal Heritage | 75,- |
| Golden Axe | 69,- |
| Invest* | 69,- |
| James Pond** | 69,- |
| Killing Game Show | 69,- |
| Lettrix | 69,- |
| Maupiti Island | 75,- |
| Ninja Remix | 69,- |
| Nitro* | 69,- |
| Pang | 69,- |
| Power Pack** | 69,- |
| Prince of Persia** | 69,- |
| Puzznic** | 69,- |
| Simulcra | 69,- |
| Soccer Mania* | 69,- |
| Spindizzy Worlds | 69,- |
| Star Control | 75,- |
| Strider II** | 69,- |
| Super Off Road Racer* | 69,- |
| Trans World* | 79,- |
| Turrican* | 59,- |
| Ultimate Ride | 69,- |
| Wild West World* | 99,- |
| Wrath of the Demon | 79,- |

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

**Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m**
**Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras**
**Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht**
**Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24**

**089 / 7605151**




**Eisenbahnbau leicht gemacht: Wir basteln den Wunschzug.**

# Railroad Tycoon

Stephan Schubert aus Bremen hat noch einen Vorschlag für Euch, wie Ihr die Züge am besten einsetzen könnt. Die Zugeinsatzpläne beziehen sich auf die Situation in Europa; in England und den USA ist die wirtschaftliche Planung etwas anders. *vw*

# Lost Patrol

Peter Mikulsky aus Frankfurt am Main hat sich in den Dschungel von Vietnam geschlagen und taucht mit einem Reisebericht wieder auf, der Euch hoffentlich einige unliebsame Überraschungen ersparen wird.

Der Marsch:

7. Juni 1965

Nach einem Erholungsurlaub in Saigon sollten wir mit einem Helikopter zu unserem Stützpunkt gebracht werden. 58 Meilen von Do Hoc wird unser Helikopter abgeschossen. Von meinem Zug sind mit mir nur noch sieben Männer am Leben. Zu unserem Glück sind alle unverletzt. Um 10.24 Uhr sind wir für den langen Weg nach Do Hoc bereit. Da Blom ein guter Nahkämpfer ist, erwäge ich, ihn als Scout einzusetzen, doch nachdem er das Gelände erkundet hat, verwerfe ich den Gedanken wieder. Der Karte entnehme ich, daß ein Dorf etwa einen Tagesmarsch in Richtung Ost-Nordost entfernt liegt. Eineinhalb Stunden später überqueren wir vorsichtig einen Weg. Auf der anderen Seite machen wir 30 Minuten Rast. Nun weiter in Richtung Dorf. Nach einigen Zusammenstößen mit Charlys (die Heckenschützen sind von Case ausgeschaltet worden) erreichen wir etwa um 18 Uhr das Dorf. Wir werden freundlich von den Dorfbewohnern empfangen. Einem Instinkt folgend untersuchen wir das Dorf und erwischen einen Dorfbewohner, der ein Loch im Boden bedecken will. Ich schicke Gomez hinein, da er der einzige ist, der sich hineinzwängen kann. Einige Sekunden und Schüsse später erscheint Gomez mit Munition und Granaten wieder. Ich fühle mich nun besser und unterhalte mich mit dem Dorfältesten. Als er auf meine Frage nach Waffen lügt, werde ich wütend und nehme ihn hart ins Verhör. Diesmal bekommen wir sogar Lebensmittel. Um unser Glück nicht länger auf die Probe zu stellen, verlassen wir das Dorf genauso vorsichtig, wie wir es betreten haben. Die Minen, die wir finden, werden umgangen. Etwa um 20 Uhr beginnen wir den Aufstieg am nächstgelegenen Berg zwischen dem Dorf und der südlichen Charlystellung. Kurz nach 22 Uhr ist es zu dunkel, um weiterzugehen. Wir graben uns ein.

8.Juni

Kurz nach 6 Uhr geht es weiter. Immer bergauf. Wir treffen beim Abstieg auf der anderen Seite auf eine Charlypatrouille, der wir keine Chance lassen. Wir erbeuten Munition und Verpflegung. Gegen 20 Uhr graben wir uns ein. Der Tag verlief glücklicherweise ohne große Ereignisse.

9. Juni

Wieder geht es kurz nach 6 Uhr weiter. Langsam werden wir schwächer, und die Moral sinkt. Gegen Mittag treffen wir auf einige Bauern, die aber kein Englisch sprechen. Die Untersuchung der Gegend bringt etwas Nahrung hervor. Am Abend haben wir eine Schlucht erreicht. Wir sind noch alle unverletzt, aber sehr schwach. Außerdem fangen meine Kameraden an, an meinen Entscheidungen zu zweifeln. Die Moral ist eben schon stark gesunken. Am besten halten sich noch Gomez, Blom und Case. Ich nehme an, daß der Gedanke an die eigene Familie einen Mann lange aufrecht erhält. Mit diesem Gedanken schlafe ich ein.

10. Juni

Ich fühle mich schlecht. Selbst in meinen Träumen geraten wir von einem Hinterhalt in den anderen. Obwohl bei dem Gelände das Marschieren leicht fällt, kommen wir durch die Erschöpfung dem nächsten Dorf nur langsam näher. Eine Mama-San begrüßt uns und kommt langsam auf uns zu. Sie lächelt und hat ein langes Paket in den Händen. Ich bin zwar erschöpft, aber nicht zu müde, um den Braten zu riechen. Ich fordere sie auf, stehen zu bleiben. Als sie den Befehl ignoriert, erschieße ich sie. Doch in dem Paket war nur Essen. Wir verlassen das Dorf und dringen in den Dschungel ein. Weit kommen wir heute nicht mehr. Deshalb gebe ich den Befehl zum Eingraben. Die Nahrung wird knapp.

11. Juni

Wir haben nun kaum noch Feindberührung. Ich gebe Blom den Auftrag, das Gelände zu erforschen. Als er mir Bericht erstattet, hören wir laute Geräusche. Als wir uns umsehen, ist Backman verschwunden. Wir haben weder die Zeit noch die Kraft, ihn zu suchen. Wir kommen immer langsamer voran. Nach der nächsten Pause begeht Cain Selbstmord. Wir begraben ihn hastig und ziehen weiter. Die Moral ist bei uns allen stark gesunken und wir sind sehr geschwächt. Moore gibt als Nächster auf. Er wird beerdigt, und ich nehme seine Erkennungsmarke mit. Später verlieren wir Blom. Wir sind nur noch wenige Meilen von Do Hoc entfernt, als Gomez resigniert und am Wegesrand sitzenbleibt. Auch eine Pause kann ihn nicht umstimmen. Wir lassen ihn notgedrungen zurück und gehen weiter. Am Abend erreichen wir Do Hoc und der Willkommensgruß wirkt auf uns wie Hohn. Soldat Robert Case und ich sowie Sergeant-Major Charlie Weaver sind die einzigen Überlebenden unseres Zuges.

Nachtrag:

— Man sollte eineinhalb Stunden marschieren und dann 30 Minuten Pause machen;

— Essensrationen solange wie möglich auf "voll" eingestellt lassen;

— sinkt die Moral bei allen unter 50%, bekommt man die entsprechende Meldung;

— Wege und die Umgebung von Dörfern sind oft vermint, deshalb vorsichtig vorgehen. *vw*

# Simulcra

Jetzt ein besonderer Leckerbissen aus erster Hand: Programmierer Steve Turner schickte uns persönliche Tips zu seinem Spiel "Simulcra".

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, Simulcra zu spielen. Die Taktik, die man anwendet, sollte sich nach dem persönlichen "Skill Level" und der jeweiligen Situation richten. Je nach der eigenen Position im Spiel sind folgende Aktionen besonders wichtig:
— Lokalisierung und Zerstörung des nächsten Power-Generators
— Ausbau des SRV's,
— die Suche nach Extraleben,
— Zerstörung des Feindes,
— das Sammeln von Bojen, um die Restart-Position zu aktualisieren,
— Überleben.

Normalerweise beginne ich damit, die Startebene von allen Feinden zu säubern und alle erreichbaren Bojen einzusammeln, um das SRV aufzurüsten. Auf dem Weg suche ich mir ein paar Bösewichter aus

und sammle die freien Bojen ein. Wenn Ihr eine Boje verlaßt, bevor sie schrumpft, bleibt sie liegen und kann später von Euch genutzt werden. Sammelt so lange, bis Ihr einen TAD habt und genau entscheiden könnt, ob Ihr eine gefahrvolle Aufnahme riskieren wollt. Dann benutzt nur die Bojen, die Ihr wirklich braucht.

Schnelle und starke Attacken in der Luft oder auf der Erde mag ich besonders gerne. Wenn Ihr möglichst schnell einen Power-Generator zerstören wollt, dann düst einfach mit voller Geschwindigkeit an einer Power-Barriere entlang. Normalerweise gelangt Ihr so zur nächsten Barriere. Achtet besonders auf die Eckpunkte. Barrieren, die Ihr beseitigen könnt, verbinden sich nicht mehr mit den Ecken, die durch rote Signale gekennzeichnet sind. Wenn Ihr eine Ecke erreicht habt, dann dreht um und fliegt den anderen Weg zurück. Man sollte ruhig einmal hinter einer in Auflösung begriffenen Barriere herfliegen und den Funken folgen. Das macht Spaß und führt oft zu den verschlossenen Wegen in die nächste Ebene. Behaltet die Barrieren immer genau im Auge, damit Ihr notfalls sofort ausweichen könnt.

Wenn Ihr einen Power-Generator lokalisiert habt, versucht einen Gegner zu erledigen, damit Ihr im Notfall später wieder an dieser Stelle einsteigen könnt. Wenn Ihr einen brauchbaren Landeplatz gefunden habt, solltet Ihr systematisch alle Abwehreinrichtungen zerstören, die den Generator schützen. Bleibt dabei ständig in Bewegung und macht nicht den Fehler, auf einer Stelle stehen zu bleiben. Ihr trefft vielleicht einen Gegner, aber gleichzeitig nehmen Euch vier andere aufs Korn. Ihr solltet beim Zielen auf den Gegner zufahren; wenn Ihr keinen Platz mehr habt, setzt vorsichtig zurück. Ihr müßt ein wenig experimentieren, bis Ihr in der richtigen Schußposition seid. Meistens versuche ich beim letzten Generator einen Kamikazeangriff, fliege direkt auf das Ziel zu und feuere ein Geschoß ab.

Wenn die Schutzschirmenergie niedrig ist, müßt Ihr allerdings etwas vorsichtiger zu Werke gehen. Fliegt lieber zurück zu einer Energieboje oder sucht Euch leichte Gegner um die Energie wieder aufzufüllen. Manchmal zahlt es sich auch aus, ein Gebiet zu verlassen, bis Ihr wieder Raketen und ein TAD habt. In späteren Leveln seid Ihr ohne Raketen im Nachteil, weil die Gegner mehrere Laser-Treffer locker wegstecken.

Jetzt ein paar Tips zu speziellen Gegnern:

Gelandete Gegner solltet Ihr schon vernichten, bevor sie wieder abheben können. Das Mutterschiff solltet Ihr möglichst in der Luft rammen, vorausgesetzt, Ihr habt genug Schutzschilder. Monolithe saugen Eure Energie ab. Nähert Euch langsam, bis Ihr auf Laserschuß-Reichweite seid und erledigt sie. Ihr solltet immer genau wissen, wo die Burschen versteckt sind, damit Ihr sie nicht versehentlich berührt.

Zielsuchenden Waffen solltet Ihr so schnell wie möglich ausweichen und sie aus der Entfernung erledigen. Benutzt das ECM-System, wenn Ihr damit ausgerüstet seit.

Für den Luftkampf haben sich folgende Taktiken als nützlich erwiesen: Werdet Ihr von hinten angegriffen, macht eine Vollbremsung. Die Gegner überholen Euch meist, und Ihr könnt sie in Ruhe abschießen. Vorsicht, laßt Euch nicht rammen. Versucht Angreifer in Minenfelder oder Türme zu lenken: Sie haben keine Möglichkeit, auszuweichen.

Wenn Ihr in höheren Leveln überleben wollt, solltet Ihr alle erreichbaren Extraleben aufsammeln. In jedem Level ist mindestens ein Leben versteckt.

Wenn Ihr einen Level befreit habt, solltet Ihr Euch die Gelegenheit zu einer Flugstunde nicht entgehen lassen. Übt Notbremsungen, Alarmstarts und gewöhnt Euch an die Steuerung. Viel Spaß mit Simulcra, wünscht Steve.

*Steve Turner/vw*

# Legend of Faerghail

Bernd Röske aus Marl hat ein paar Empfehlungen, wie Ihr Eure Charaktere ordentlich aufpowern könnt. Im zweiten Kellergeschoß des Schloß-Dungeons findet man in einer Art Alchemistenlabor zwei unbekannte Tränke, einen regenbogenfarbigen und einen Schwefelfarbigen. Einer dieser Tränke wird sich beim Verkauf in der Stadt als Erfahrungstrank, der andere als Amnesietrank entpuppen. Den Erfahrungstrank vervielfältigt man mit folgender Methode, die natürlich auch bei allen anderen Items funktioniert. Man gibt Sigurd oder einem anderen NPC den Erfahrungstrank und speichert in im Wirtshaus ab. Anschließend nimmt man besagten NPC wieder in die Party auf und verläßt die Stadt. Im Tal von Faerghail gibt der NPC nun den Trank an ein anderes Mitglied der Party weiter und wird entlassen. Nun kehren unsere Abenteurer in die Stadt zurück, laden den NPC erneut, geben ihm den bereits gewonnenen Gegenstand und speichern ihn erneut ab. Wenn der NPC nun wieder geladen wird, hat er bereits zwei Tränke.

Diese Prozedur wiederholen wir, bis die Itemliste des NPCs voll ist oder bis wir genug Tränke haben. Die Tränke werden nun auf die bedürftigen Mitglieder verteilt und eingenommen. Mit jedem Trank steigt der Erfahrungslevel eines Charakters, so daß wir blitzschnell Level 50 oder gar Level 100 erreichen. Jetzt sind Probleme mit feindlichen Monstern kein Thema mehr. *vw*

# Might & Magic II

Karsten Krieg aus Kehl hat Might & Magic II auf seinem Amiga gespielt und dabei etwas entdeckt, was alle Helden und Zauberer interessieren dürfte. Das Endergebnis: 7,5 Mio. Experience Points, ca. 20000 Goldmünzen und Waffen mit +35!

Die Voraussetzung: Beherrschung des Klerikerspruchs "MOON-RAY" (7- 3) sowie einen oder mehr Sorcerer mit Spell-Level 8 (mindestens).

Die Durchführung: Man begebe sich nach D2 in den Queens Garden. Dort (1,7) und (1,12) nimmt man die magischen Früchte zu sich. Dann besitzt man 200 Might und 200 Speed. Danach bedient man sich des Sorcerer-Spruchs "Fly" und fliegt nach B2. Nun läuft man schnurstracks nach 1,9 (ohne zu rasten). Man begegnet nun drei sog. "Cuisinarts". Diese hübschen Monster attackieren mit ca. 2000 Treffer-punkten. Man muß sie mit massiven magischen Attacken vernichten. (Immer "Moon-Ray", um die niedergeschlage-

nen Helden weiterkämpfen zu lassen, und Sorcererspruch (9-1) "Implosion"). Die drei Cuisinarts besitzen jeder etwa 1100-1300 Hitpoints. Es wird also, gerade beim ersten Mal, ein harter Kampf. Dafür winken mindestens zehn Level Aufstieg und heiße Items (gepriesen sei der Spruch "Duplicate"). *vw*

# Damocles

Volker Weiss aus Heilbronn schiebt noch eine Lösung für "Damocles" nach. Die Karten hatten wir ja schon in Ausgabe 11.

Nach der Landung auf dem Capital Spaceport (Loc 07/08) zum Tower gehen, den Schlüssel an sich nehmen und wieder nach draußen gehen. Jetzt in das Auto einsteigen und die Straße entlangfahren. Am ersten Gebäude, das auftaucht, anhalten und dann nix wie rein und in das erste Zimmer gehen (nicht die beiden Aufzüge benutzen!). Das Damocles-File an sich nehmen und lesen. Mit dem Aufzug in den zweiten Stock fahren und in das letzte Zimmer gehen. Den Statepresident reden lassen, dessen Angebot annehmen, mit dem Aufzug ins Basement fahren und dort den Schlüssel nehmen. Jetzt aber nix wie los, denn der Freund am Himmel nähert sich unaufhaltsam. Mit dem Auto einfach geradeaus fahren (vom Gebäudeeingang aus gesehen) und am nächsten Haus (Loc 09/09) anhalten, denn dort steht unser neues Fluggerät, welches wir jetzt an uns reißen und loszuckeln. Anschließend (Loc 12-14) (Hochhaus) Eris Post Office HQ aufsuchen und im ersten Stock den A-Z-Computer mitnehmen. So, das war's für hier. Der nächste Stop ist Bare Island (auf der Karte nachsehen). A-Z-Computer aktivieren und (Loc 06/05) Hantzen Lab. suchen. Dort angekommen, den Door-Key-B einsacken. Dann weiter zur (Loc 06/02) Hantzen Sale und den Key 99 Chevy mitlaufen lassen. Nun steigen wir in den Teleporter im Erdgeschoß und weiter geht's erst bei der NR 6 Trade Commission (Loc 08/08) Gaea. Den Key 22 CV nehmen wir gleich mal mit und verlassen das Gebäude. Den Wagen ausleihen und zur (Loc 06/06) Bank of Gaea HQ fahren. Im Basement den Goldbarren schnappen und weiter zur (Loc 05/08) cruisen (recht lahme Kiste!). Jetzt wird der Goldbarren für 45000 ICGs verscherbelt. Nun reiten wir zur (Loc 05/06) Mega Trading und erstehen die HI-FI-Anlage für 40000 Steine, die sich als Novatrigger 3 erweist (welch Zufall!). Zurück zur Trade Commission (Loc 08/08) und rein in den Teleporter. Angehalten wird diesmal erst bei der NRO. Angekommen bei Hantzen's new house (= Konstrukteur der Novabombe), das Sideboard nehmen. Dies ist nämlich der Novatrigger 1. Dann verlassen wir das Haus mit dem Door-Key-B und nehmen des Erfinders Wagen. Auf geht's zur Loc 09/02 (pyramidenartiges Haus), dort nehmen wir im Basement die heiße Fracht in Form der Novabombe an uns. Jetzt haben wir schon mal den Ballermann, fehlen uns noch die restlichen zwei Trigger. Aber die schnappen wir uns nun. Wir gehen zurück zu Hantzen's new house und besteigen mal wieder den Teleporter. Wir verlassen diesen erst wieder bei der NR 1, denn jetzt sind wir wieder bei Hantzen Sales auf Bare Island/Ersis. Wir gehen raus und fliegen mit unserem Osaka Kreuzer nach Snow Island zur Loc 03/00 (Post Sorting Office). Hier ist der Novatrigger 2 getarnt als Cupboard, welchen wir natürlich mit Kußhand nehmen und uns zu unserem letzten Besuch aufmachen, der uns zum Mond Mems im Eris-System führt. Dort eingetroffen? Gut. Nun (Loc 05/06) Nixon INTR Court aufsuchen. Wir nähern uns dem Tisch und — siehe da — es öffnet sich eine Geheimtür, die uns in einen Raum führt, in dem sich ein Water Basin befindet. Es ist der letzte Novatrigger, Nr. 4. So Freunde, dann laßt uns diese kleine, weiße Kanaille aus dem Weltall pusten. Wir blasen zum Start, und das Ziel heißt Damocles. Dort legen wir die Novabombe ab und verdünnisieren uns in einen geeigneten Sicherheitsabstand. Nun nur noch alle vier Novatrigger auf "on" stellen und WUM! Das Aas hat verspielt. Der Statepresident belohnt Euch mit 10 Millionen ICGs und entläßt Euch aus eueren Pflichten. Das Spiel endet hier nicht mit einem GAME OVER, sondern läuft weiter, aber die Hauptaufgabe (den Kometen Damocles daran zu hindern, Eris zu vernichten), ist erledigt und zwar auf eine von fünf möglichen Versionen. *vw*


SEGA Megadrive
für die jap. Konsole

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Megadrive RGB + PAL Kabel Joypad, Netzteil ohne FTZ | 299.00 | Fat Man | 119.90 | Rainbow Islands | 129.90 |
| | | Final Blow | 119.90 | Rambo 3 | d 89.90 |
| | | Fire Shark | 119.90 | Rastan Saga 2 | 119.90 |
| Extra Joypad | 49.90 | Forgotten Worlds | 99.90 | Same Same Same | 129.90 |
| Game Adapter | 49.90 | Ghost Busters | 99.90 | Soko Ban | d 99.90 |
| Afterburner | 119.90 | Ghouls'n Ghosts | 109.90 | Sorcerian (jap.) | 129.90 |
| Air Diver | 99.90 | Golden Axe | d 99.90 | Space Harrier | 89.90 |
| Alex Kidd | d 69.90 | Granada | 119.90 | Space Invaders '90 | 119.90 |
| Altered Beast | d 79.90 | Hellfire | 119.90 | Strider (8 MB) | 139.90 |
| American Football | d 119.90 | Herzog zwei | 99.90 | Super Hang On | 109.90 |
| Arrowflash | 119.90 | Hurrican | 99.90 | Super Masters Golf | 109.90 |
| Axis | 119.90 | Insector X | d 99.90 | Super Monaco GP | d 109.90 |
| Basketball | 99.90 | Junction | 119.90 | Super Shinobi | 119.90 |
| Batman | 109.90 | Ken North | 109.90 | Super Thunder Blade | 109.90 |
| Budokan | d 139.90 | Klax | 119.90 | Thunderforce 2 | 99.90 |
| Burning Force | 119.90 | Mickey Mouse | 109.90 | Thunderforce 3 | 119.90 |
| Columns | 109.90 | Moon Walker | 109.90 | Tatsujin | 99.90 |
| Curse | 89.90 | New Zealand Story | 99.90 | Whip Rush | 99.90 |
| Cyber Ball | 89.90 | Osomatsukun | 69.90 | World Cup Soccer | d 99.90 |
| Darwin | 89.90 | Phantasy Star 2 | d 139.90 | X.D.R. | 119.90 |
| D J Boy | 89.90 | Phant.Star 3 (jap.) | 129.90 | Zoom | 89.90 |
| Dynamite Duke | 119.90 | Phelios | 109.90 | d = deutsche Anleitung, die anderen Module haben (meist) japanische Anleitung | |
| E Swat | 99.90 | Populous | d 139.90 | | |

Nintendo® GAME BOY

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Game Boy, Tetris, Ohrhörer Dialogkabel - Batt. | d 199.00 | Fish | 54.90 | Penguin Wars | 54.90 |
| | | Flappy Special | 54.90 | Pinball Gators Rev. | d 49.90 |
| Nintendo Game Light | 59.00 | Flipull | 54.90 | Pipe Dream | 59.90 |
| Nintendo Akkupack | 79.90 | Formel 1 Race | 69.90 | Pitman | 54.90 |
| 4 Akkus + Ladegerät | 44.80 | Gargoyles Quest | 74.90 | Popeye | 49.90 |
| Alleyway | d 49.90 | Ghostbusters 2 | 69.90 | Puzznic | 59.90 |
| Astro Rabby | 64.90 | Godzilla | 74.90 | Puzzle Boy | 54.90 |
| Baseball Kids | 54.90 | Golf | d 49.90 | Puzzle Road | 59.90 |
| Battle Ping Pong | 59.90 | Hyper Lode Runner | 54.90 | Quarth | 59.90 |
| Batman | 74.90 | Ishido | 59.90 | Qix | d 49.90 |
| Billard | 69.90 | Ken North | 54.90 | Rainbow Kid | 69.90 |
| Blobee | 69.90 | Lock'n Chase | 54.90 | Renju | 49.90 |
| Blodia | 54.90 | Lunar Lander | 69.90 | Roadster | 64.90 |
| Bomber Boy | 59.90 | Lupin 3 | 54.90 | SD Gundam | 69.90 |
| Boomers Adventure | 74.90 | Master Karateka | 54.90 | Shanghai | 59.90 |
| Boulder Dash | 69.90 | Match Mania | 59.90 | Skate Or Die | 74.90 |
| Bowling | 64.90 | Mercenary Force | 64.90 | Snoopy | 59.90 |
| Boxing | 59.90 | Mickey Mouse | 54.90 | Soccer Boy | 59.90 |
| Bubble Ghost | 69.90 | Monstertruck | 69.90 | Soko Ban | 59.90 |
| Bugs Bunny | 69.90 | Moto Cross | 54.90 | Solar Striker | d 49.90 |
| Burai Fighter | 54.90 | Mr. China Gourm. P. | 69.90 | Space Invaders | d 49.90 |
| Card Games | 49.90 | Navy Blue | 54.90 | Spider Man | 59.90 |
| Castlevania | 59.90 | Nemesis | 59.90 | Super Chinese | 69.90 |
| Chessmaster | 79.90 | Ninja Adventure | 69.90 | Super Mario Land | d 49.90 |
| Cosmo Tank | 54.90 | Othello | 49.90 | T. Mutant N. Turtles | 74.90 |
| Deadheat Scramble | 74.90 | Pachinko | 49.90 | Tennis | d 49.90 |
| Double Dragon | 59.90 | Pac Man | 69.90 | Twin Bee | 69.90 |
| Duck Tales | 69.90 | Palamodes | 69.90 | Warrior | 59.90 |
| Dragon Slayer | 59.90 | Penguin Boy | 59.90 | Wizards a. Warriors | d 49.90 |
| Final Fantasy Legend | 64.90 | Penguin Land | 59.90 | Wrestling | 64.90 |

d = deutsche Anleitung. Die anderen Module haben eine englische oder japanische Anleitung.

SIERRA® MEGAPACKS
*Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung*

| Programmname | AMIGA | IBM-PC | ST |
|---|---|---|---|
| Codename Iceman | 119,90 | 134,90 | - |
| Colonel's Bequest, The | 129,90 | 134,90 | 129,90 |
| Conquest of Camelot | 119,90 | 134,90 | 119,90 |
| Gold Rush | 99,90 | 99,90 | 99,90 |
| Hero's Quest | 119,90 | 134,90 | - |
| King's Quest 1, 2 oder 3 | 39,90 | 39,90 | 39,90 |
| King's Quest 1, 2 und 3 | 89,90 | 89,90 | 89,90 |
| King's Quest 4 | 129,90 | 119,90 | 99,90 |
| King's Quest 5 | - | 119,90 | - |
| King's Quest 1, 2, 3 und 4 | 199,90 | 189,90 | 179,90 |
| King's Quest 1, 2, 3, 4 u. 5 | - | 299,90 | - |
| Leisure Suit Larry 1 | 64,90 | 64,90 | 64,90 |
| Leisure Suit Larry 2 | 99,90 | 99,90 | 99,90 |
| Leisure Suit Larry 3 | 119,90 | 134,90 | 119,90 |
| Leisure Suit Larry 1, 2 u. 3 | 259,90 | 269,90 | 249,90 |
| Manhunter 1 - New York | 99,90 | 99,90 | 99,90 |
| Manhunter 2 - San Franc. | 109,90 | 109,90 | 109,90 |
| Manhunter 1 und 2 | 179,90 | 179,90 | 179,90 |
| Police Quest 1 | 84,90 | 84,90 | 84,90 |
| Police Quest 2 | 129,90 | 84,90 | 89,90 |
| Police Quest 1 und 2 | 179,90 | 149,90 | 149,90 |
| Quest For Glory 2 | - | 119,90 | - |
| Space Quest 1 | 89,90 | 89,90 | 79,90 |
| Space Quest 2 | 89,90 | 99,90 | 84,90 |
| Space Quest 3 | 99,90 | 109,90 | 99,90 |

ZUBEHÖR

| | | |
|---|---|---|
| **Memostar** Speichererweiterung für A 500, schaltb., Uhr, Megabit-Chips | AM | 229,00 |
| **No-Name** Speicher 512 KB, Uhr | AM | 129,00 |
| **Disk-Drives Amiga – extern, abschaltbar** | | |
| 3.5 Zoll 249,00 | 5.25 Zoll | 299,00 |
| Druckerkabel Centronics | 2m | 29,90 |
| Drucker-Umschaltbox 2fach | | 89,90 |
| Monitorverlängerung 9polig | 2m | 9,90 |
| Maus/Joystickverlängerung | 2m | 9,90 |
| Mausmatte | | 9,90 |
| **Leerdisketten Double Density:** | | |
| 3.5" 10 Stk. 13,90 | 5.25" 10 Stk. | 5,90 |
| **Leerdisketten High Density:** | | |
| 3,5" 10 Stk. 34,90 | 5.25" 10 Stk. | 19,90 |
| **Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung** | | |
| Ad Lib Solo 11stimmig | PC | 299,00 |
| Ad Lib mit Composer Software | PC | 379,00 |
| Ad Lib Composer Software engl. | PC | 179,00 |
| Sound Blaster 24stimmig | PC | 399,00 |
| Aktivboxen für Soundkarten | Paar | 59,90 |

Public Domain Classics - Amiga

SPIELE

| | |
|---|---|
| AHOI! | 10,– |
| ATLANTIS | 10,– |
| BILLARD | 10,– |
| BROKER | 10,– |
| CHESS 2.0 | 10,– |
| DEATH, THE | 10,– |
| DOOM | 10,– |
| FIREPOWERED | 10,– |
| FLASCHBIER | 10,– |
| GLUCKSRAD, DAS | 10,– |
| GOLDHUNTER | 10,– |
| JUMP AND RUN | 10,– |
| MAD FACTORY | 10,– |
| MARBLE SLIDE | 10,– |
| MOON BASE | 10,– |
| PAMEHTA | 10,– |
| PARANOIDS | 10,– |
| PETERS QUEST | 10,– |
| POPULOUS 2 | 10,– |
| QUIZMASTER | 10,– |
| ROLL ON | 10,– |
| SENSO PRO | 10,– |
| STAR TREK QUIZ | 10,– |
| STEINSCHLAG | 10,– |
| STONEAGE | 10,– |
| SUPERPAC | 10,– |
| TENNIS (1 MB) | 10,– |
| TILES | 10,– |
| TOWERS | 10,– |
| TRICKY | 10,– |
| TRUCKING | 10,– |
| TURN THE | 10,– |
| ZENG | 10,– |

ANWENDER-SOFTWARE

| | |
|---|---|
| AMIGA-GAGS | 10,– |
| ANALYTICALC | 10,– |
| ANTIVIRUS SPEZ. | 10,– |
| BUNDESLIGA | 10,– |
| CLICKDOS 2 | 10,– |
| DFU-DISK | 10,– |
| DISNEY 2.0 | 10,– |
| FAHRSCHULE | 10,– |
| FESTPL. DISK | 10,– |
| FILEMASTER | 10,– |
| GRAFIK-DISK | 10,– |
| JAZZBENCH (1 MB) | 10,– |
| LABEL V2.0 | 10,– |
| M.S.-TEXT | 10,– |
| PROFI-DISK | 10,– |
| R.O.M. | 10,– |
| SEQUENCER | 10,– |
| TIPP-KURS | 10,– |

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS

| | |
|---|---|
| KAISER 2 und RISK zusammen | 25,– |
| STAR TREK (1 MB) | 20,– |
| STAR TREK 2 | 15,– |
| STAR TREK 1+2+ STAR TREK Quiz | 40,– |
| WIZARD OF SOUND | 15,– |

*SPIELEDEMOS JE 5,- DM*
*ALLE DEMOS 99,90 DM*

ASM-DEMO AMIGA '90
BATTLECHESS
BUDOKAN
CASTLEMASTER
CLOUD KINGDOMS
DAT OF THE PHARAO
DAYS OF THUNDER
DYTER 07
E-MOTION
ELVIRA
EML. HUGHES INT. SOCCER
ESC... ROB. MONST.
F-29 RETALIATOR
FIENDISH FREDDY
GOLDEN GOBLINS
HOUND OF SHADOW
IVANHOE
JEANNE D'ARC/KOZUMA
JET
JUMPING JACKSON
KLAX
LANCASTER
LEGEND OF FAERGHAIL
OIL IMPERIUM
PARADROID '90
PIPEMANIA
POPULOUS
POWERDROME
PROJECTYLE
RALLYE CROSS
SPACE ACE
TIE BREAK
VENUS THE FLY TRAP
VIKING CHILD
WALKERDEMO

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

IBM-PC

| | | |
|---|---|---|
| Ability Plus | dt. | 199.90 |
| Formular Manager Plus | dt. | 349.00 |
| ConText Pro | dt. | 199.00 |
| De Luxe Paint 2 enh. | dt. | 399.00 |
| Menü Plus Festpl.Verw. | dt. | 99.90 |
| MS Word 5.0 | dt. | 1.269.00 |
| MS Word für Windows | dt. | 1.499.00 |
| MS.Windows 3.0 | dt. | 469.00 |
| MS Quickbasic | dt. | 299.00 |
| Newsfakt Professional | e. | 298.00 |
| Timeworks Desktop Publ. | e. | 498.00 |
| Top-Tec Dia-Verwaltung | dt. | 129.00 |
| 3 D Draw | dt. | 199.00 |

Amiga

| | | |
|---|---|---|
| CLI-Mate | dt. | 59.00 |
| De Luxe Paint 1 | e. | 49.90 |
| De Luxe Paint 3 | dt. | 249.00 |
| De Luxe Print 2 | dt. | 199.00 |
| De Luxe Video 3 | dt. | 299.00 |
| DevPak Assembler 2.0 | dt. | 139.00 |
| Digi View Gold 4.0 | dt. | 349.90 |
| Digi Paint 3 | dt. | 179.00 |
| Diskmon | dt. | 69.90 |
| DOS-Manager | dt. | 69.90 |
| Korrekt | dt. | 99.90 |
| Lotto | dt. | 49.90 |
| Oktalyzer | dt. | 99.90 |
| Pagesetter 2 | dt. | 198.90 |
| PC-Handler | dt. | 69.90 |
| Professional Draw | dt. | 247,90 |
| Professional Page | dt. | 497,90 |
| Sidmon | dt. | 84.90 |
| TFMX Wordslation | dt. | 129.90 |
| Turbo Print 2 | dt. | 87.90 |
| Turbo Print Prof. | dt. | 179.90 |
| X-Copy 2 + Hardware | dt. | 69.90 |
| X-Copy Prof.+ Hardware | dt. | 99.90 |
| Lernsoftware von M & T | dt. | je 49.90 |

Deutsch/Englisch/Erdkunde 1,2/ Mathematik 1,2,3/Physik

# ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

| Titel | L | P | A |
|---|---|---|---|
| 20.000 Meilen unt. dem Meer | L | - | - |
| 688 Attack Submarine | - | - | A |
| **A 10 Tank Killer** | - | - | A |
| Ace 2 | - | - | A |
| **Ad Lib Soundkarte** | - | - | A |
| Adventure Of Link (Zelda 2) | - | P | - |
| Alternate Reality - City | - | P | A |
| Alternate Reality - Dungeon | L | - | - |
| Auto Duel | L | - | - |
| Bad Blood | - | - | A |
| Balance Of Power 1990 ed | - | - | A |
| Bard's Tale 1, The | L | P | A |
| Bard's Tale 2, The | L | P | - |
| Bard's Tale 3, The | L | P | A |
| Battle Of Antietam | - | - | A |
| Battlehawks 1942 | - | - | A |
| Battletech | (L | P) | A |
| Battles Of Napoleon | - | - | A |
| Bismarck | - | - | A |
| Black Cauldron | L | - | - |
| Bloodwych | L | P | - |
| Bubble Ghost | - | P | - |
| **Buck Rogers** | L | P | A |
| Carrier Command | L | - | - |
| **Champions Of Krynn** | L | P | - |
| **Chaos Strikes Back** | L | P | A |
| Chrono Quest | L | - | - |
| Chrono Quest 2 | L | - | - |
| **Codename Iceman** | (L | P) | A |
| **Colonel's Bequest, The** | L | P | A |
| **Conquest Of Camelot** | (L | P) | A |
| Curse Of The Azure Bonds | L | P | - |
| Dam Busters | - | - | A |
| Day Of The Viper | L | P | - |
| Deathlord | - | P | A |
| Defender Of The Crown | - | - | A |
| Deja Vu (Amiga/ST) | L | - | - |
| Deja Vu 2 | L | - | - |
| Demon's Winter | - | - | A |
| Def Con 5 | - | - | A |
| Digi Paint 3 | - | - | A |
| Digi View Gold Version 4.0 | - | - | A |
| Dos - 2 - Dos | - | - | A |
| Dragon's Breath | L | - | - |
| Dragon's Lair (Anleitung PC) | L | - | A |
| **Dragon Wars** | - | P | A |
| Drakkhen | L | - | - |
| Dungeon Master | L | P | A |
| Elite (Lösung für AM/ST) | L | - | A |
| Emperor Of The Mines | L | - | - |
| Europe Ablaze | - | - | A |
| F-14 Tomcat | - | - | A |
| F-15 Strike Eagle 2 | - | - | A |
| Faery Tale Adventure, The | (L | P) | - |
| Fire Brigade | - | - | A |
| Fish | L | - | - |
| Flugsimulator 3 | - | - | A |
| **Flugsimulator 4 (49,90)** | - | - | A |
| **Fountain Of Dreams** | - | - | A |
| Future Wars | (L | P) | - |
| Galdregon's Domain | L | P | A |
| Gato | - | - | A |
| Germany 1985 | - | - | A |
| Gettysburg | - | - | A |
| Goldrush | L | P | A |
| Guild Of Thieves | L | - | - |
| Gunship | - | - | A |
| Hellowoon | L | - | - |
| **Hero's Quest** | (L | P) | A |
| Hillsfar | - | - | A |
| Holiday Maker | L | - | - |
| Imperium Galactum | - | - | A |
| Indiana Jones 3 (Adventure) | L | P | - |
| It Came From The Desert | (L | P) | - |
| Jet | - | - | A |
| **Jones in the Fast Lane** | - | - | A |
| Kampfgruppe | - | - | A |
| Keef The Thief | - | - | A |
| King Arthur | L | - | - |
| Kingdoms Of England | - | - | A |
| King's Quest 1 | L | P | A |
| King's Quest 2 | L | P | A |
| King's Quest 3 | L | - | A |
| King's Quest 4 | L | P | A |
| **King's Quest 5** | L | P | A |
| Knights Of Legend | - | - | A |
| Kult | (L | P) | - |
| Last Ninja | - | - | A |
| Last Ninja 2 | L | - | - |
| Legacy Of The Ancients | L | P | - |
| Legend of Faerghail | L | P | - |
| Leisure Suit Larry 1 | L | P | A |
| Leisure Suit Larry 2 | L | P | A |
| Leisure Suit Larry 3 | L | P | A |
| Lucky Luke | (L | P) | - |
| Manhunter New York | L | P | A |
| Manhunter San Francisco | (L | P) | A |
| Maniac Mansion | L | P | - |
| Mars Saga | L | P | A |
| Mewilo | L | - | - |
| Might & Magic 1 | - | - | A |
| Might & Magic 2 | - | - | A |
| Millennium 2.2 | L | - | - |
| Miracle Warriors | - | - | A |
| Mortville Manor | L | - | - |
| Navcom 6 | - | - | A |
| Navy Seal | - | - | A |
| Neuromancer | L | P | - |
| North American Civil War 2 | - | - | A |
| Ooze | L | P | - |
| Operation Marketgarden | - | - | A |
| Panzer Battles | - | - | A |
| Panzer Strike | - | - | A |
| Pawn, The | L | - | - |
| Personal Nightmare | L | P | - |
| Phantasie 3 | L | - | - |
| Phantasy Star | L | - | A |
| Phantasie Star 2 | - | - | A |
| **PHM Pegasus** | - | - | A |
| Pirates! | L | - | A |
| Platoon | - | P | - |
| Police Quest 1 | L | - | A |
| Police Quest 2 | L | - | A |
| **Pool of Radiance** | L | P | A |
| **Pool of Rad. Adv. Journal** | - | - | A |
| Populous | L | - | A |
| **Ports Of Call** | (L | P) | - |
| President is Missing | - | - | A |
| Project Firestart | L | - | A |
| Project Stealth Fighter C 64 | - | - | A |
| **Quest for Glory 2** | - | P | A |
| Questron 2 | L | P | - |
| **Railroad Tycoon** | L | - | - |
| Reach For The Stars | - | - | A |
| Red Lightning | L | - | A |
| Red Storm Rising | - | - | A |
| Rings Of Medusa | (L | P) | - |
| Roadwar 2000 | - | - | A |
| Robox | L | P | - |
| Rommel | - | - | A |
| Russia | - | - | A |
| **Secrets of Monkey Island** | L | - | A |
| **Secrets oft. Silver Blades** | - | - | A |
| Sentinel (Firebird) | - | - | A |
| Sentinel Worlds 1 | L | - | A |
| Sentinel Worlds 1 Paragraphs | - | - | A |
| Sex Vixens From Space | L | - | - |
| Shadow Of The Beast | (L | P) | - |
| Shadowgate | L | - | - |
| Shogun | L | P | - |
| Sorcerian | - | - | A |
| **Soundblaster Soundkarte** | - | - | A |
| Space Ace | L | - | - |
| Space Quest 1 | L | P | A |
| Space Quest 2 | L | P | A |
| Space Quest 3 | L | P | A |
| Space Rogue | - | - | A |
| Stadt der Löwen | L | - | - |
| Star Command | L | - | A |
| Starflight 1 | L | - | A |
| Starflight 2 | - | - | A |
| Starglider 1 | - | - | A |
| Starglider 2 | - | - | A |
| Star Trek 5 | - | - | A |
| Steel Thunder | - | - | A |
| Stellar Crusade | - | - | A |
| Storm Across Europe | - | - | A |
| Sub Battle Simulator | - | - | A |
| Sword Of Aragon | (L | P) | A |
| Tangled Tales | - | - | A |
| Tetris | - | - | A |
| Times Of Lore | - | - | A |
| Ultima 1 | - | - | A |
| Ultima 2 | - | - | A |
| Ultima 3 | L | P | A |
| Ultima 4 | L | P | A |
| Ultima 5 | L | P | A |
| Ultima 6 | L | P | A |
| Uninvited | L | - | - |
| Up Periscope | - | - | A |
| War in The South Pacific | - | - | A |
| War Of The Lance | - | - | A |
| Warship | - | - | A |
| Wasteland | L | P | A |
| Wasteland Paragraphs | - | - | A |
| **Wing Commander** | - | - | A |
| Zack McKracken | L | P | A |
| Zork 1 | L | - | - |

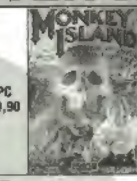
"L" und "P" in Klammern bedeutet: Pläne in der Lösung enthalten. Fett gedruckte Titel sind neu.

# DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

| | Amiga | C 64 | IBM-PC | ST |
|---|---|---|---|---|
| 4. Pool of Radiance | 69,90 | 89,90 | 69,90 | |
| 5. Ultima 5 | 89,90 | 69,90 | 89,90 | 89,90 |
| 6. Champions of Krynn | 74,90 | 74,90 | 74,90 | |
| 7. Cadaver | 74,90 | | | 74,90 |
| 8. Legend of Faerghail | 74,90 | | 74,90 | |
| 9. Ultima 6 | | | 94,90 | |
| 10. Indiana Jones (Lucasfilm) | 67,90 | | 67,90 | 67,90 |

PC 69,90



3 SECRET OF MONKEY ISLAND

AM 74,90

2 POWER-MONGER

PC 89,90

1 SILENT SERVICE 2

CPS Frank Heidak

Cards Welcome VISA

## Sonderangebote

| Programmname | Sprache | Typ | AMIGA | C 64 | IBM-PC |
|---|---|---|---|---|---|
| Art of Chess, The | E | STR | 39.90 | | |
| Beat - Monaco + Tetris | E | ARC | 49.90 | | |
| Bard's Tale 1, The | D | ROL | 29.90 | 24.90 | |
| Bloodwych | E | ROL | | 44.90 | |
| Bloodwych mit Data Disk | E | ROL | 74.90 | | |
| Caveman Ugh-Lympics | E | SPO | | 24.90 | 29.90 |
| Cosmic Pirate | E | ARC | 39.90 | | |
| Def Con 5 | D | SIM | | 29.90 | |
| Deja Vu | E | ADV | | 29.90 | |
| Dungeon Wizard (Editor) | D | ROL | | 29.90 | |
| Eye of Horus | D | ARC | | 29.90 | |
| Flight Path 737 | D | SIM | 19.90 | | |
| Flugsimulator 2 | D | SIM | | 49.90 | |
| Football Manager | E | STR | 19.90 | 14.90 | 19.90 |
| Football Manager 2 | D | SPO | | 29.90 | |
| Footballer of the Year | E | SPO | | 19.90 | |
| Garrison | D | ARC | | 9.90 | |
| Gold,Silver,Bronze | E | SPO | | 29.90 | |
| In 80 Tagen u. d. Welt | D | ADV | | 9.90 | |
| Infiltrator 2 | D | ADV | | 29.90 | |
| International Karate | D | SPO | | 19.90 | |
| Jet | D | SIM | 69.90 | | |
| Katakis | D | ARC | 39.90 | | |
| Kreuz As | D | STR | 39.90 | | |
| L.A. Crackdown | E | ADV | | 24.90 | |
| Legend of Blacksilver | D | ROL | | 54.90 | |
| Marble Madness | E | ARC | | | 39.90 |
| Mini Putt | D | SPO | | | 39.90 |
| Moon Patrol | E | ARC | | | 24.90 |
| Ms.Pacman | E | ARC | | | 24.90 |
| Omega | E | STR | 59.90 | | |
| Pacland | D | ARC | 29.90 | 19.90 | |
| Pacmania | E | ARC | 29.90 | 19.90 | |
| PHM Pegasus | D | SIM | | 29.90 | 29.90 |
| Pub Games | | | | 19.90 | |
| Roadwar Europa | E | ROL | 39.90 | | |
| Seconds Out | E | SPO | 19.90 | | |
| Seven Cities of Gold | E | STR | 39.90 | | |
| Shadowgate | E | ADV | 39.90 | | 39.90 |
| Shadow of the Beast | E | ARC | 59.90 | | |
| Skate or Die | E | SPO | | 24.90 | |
| Skyblaster (3D-Action) | D | ARC | 19.90 | | |
| Maypon | E | ROL | 29.90 | | |
| Star Fleet I | E | STR | 24.90 | | |
| Street Sports Am.Footb. | D | SPO | | 19.90 | |
| Street Sports Soccer | D | SPO | | 24.90 | |
| Teenage Queen | D | STR | 29.90 | | |
| Three Stooges, The | | | | 29.90 | |
| Thunderchopper | E | SIM | | 49.90 | 49.90 |
| To BE ON Top | D | STR | | 9.90 | |
| Track & Field + Joypad | E | SPO | | 39.90 | |
| Ultima 3 | D | ROL | 59.90 | | |
| Uninvited | E | ADV | | 29.90 | 39.90 |
| Up Periscope | D | SIM | | 49.90 | 49.90 |
| War in Middle Earth | E | STR | 39.90 | | |
| Wasteland | D | ROL | | | 39.90 |
| Whirlygig | D | ARC | 14.90 | | |
| World Class Leaderboard | E | SPO | 34.90 | | |

## MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele mit deutscher Anleitung

| PROGRAMMNAME | AMIGA | C 64 | IBM-PC | ST |
|---|---|---|---|---|
| 688 Attack Submarine | 74.90 | | 64.90 | |
| A 10 Tank Killer | 69.90 | | 64.90 | |
| Alpha Waves | 74.90 | | | 74.90 |
| Back to the Future 2 | 74.90 | 44.90 | | |
| Bad Blood | | | 64.00 | |
| Bard's Tale 3, The | | 69.90 | 79.90 | |
| Battlechess 2 | | | 64.90 | |
| Battle Command | 74.90 | | 64.90 | 74.90 |
| Battle Master | 64.90 | | | |
| Buck Rogers | 69.90 | 64.90 | | 89.90 |
| Bundesliga Manager | 64.90 | | 69.90 | 69.90 |
| Captive | 74.90 | 74.90 | | |
| Castle Master | 74.90 | 44.90 | 64.90 | 74.90 |
| Centurion Def.of Rome | | | 64.90 | |
| Chaos Strikes Back | | | | 74.90 |
| Chase HQ2 | 74.90 | | | 74.90 |
| Chess Simulator | 74.90 | | 74.90 | 74.90 |
| Curse Of Ra | 69.90 | 44.90 | 64.90 | |
| Curse of the Azure Bonds | 74.90 | 67.90 | 77.90 | |
| Deutsches Afrika Korps | | 69.90 | | |
| Dinowars | 64.90 | | | |
| Dragon's Breath | 64.90 | | | 64.90 |
| Dragon Flight | 64.90 | | | 64.90 |
| Dragon Strike | 64.90 | | 64.90 | |
| Drakkhen | 74.90 | | 64.90 | 74.90 |
| Dunkle Dimension Die | | 59.90 | | |
| E.Hughes Int.Soccer | 49.90 | | | 74.90 |
| F 16 Combat Pilot | 79.90 | 44.90 | 79.90 | 79.90 |
| Falcon Mission Disk 2 | 64.90 | | | 64.90 |
| F 19 Stealth Fighter | 64.90 | | 94.90 | 64.90 |
| F 29 Retaliator | 74.90 | 74.90 | | 74.90 |
| Fatal Heritage | 74.90 | | | |
| Fighter Bomber | 84.90 | 59.90 | 94.90 | 84.90 |
| Final Battle, The | 74.90 | | | 74.90 |
| Fighter Bomber | 64.90 | 59.90 | 84.90 | 64.90 |
| Flight of the Intruder | | | 64.90 | |
| Flood | 74.90 | | | 74.90 |
| Fountain of Dreams | | | 74.90 | |
| Geisha | 74.90 | | 64.90 | |
| Glücksrad, Das | | 29.90 | | |
| Golden Axe | 74.90 | 44.90 | | |
| Gremlins 2 | 69.90 | | | |
| Gunship | 84.90 | 79.90 | 94.90 | 84.90 |
| Immortal, The | 74.90 | | | 74.90 |
| Indianapolis 500 | 74.90 | | 74.90 | |
| Invest | 64.90 | 44.90 | | 64.90 |
| Ishido | 74.90 | | 64.90 | |
| It came from the Desert (1 MB) | 64.90 | | | |
| Jones in the Fast Lane | | | 99.90 | |
| Kick off Pl.Manager | 54.90 | | | 54.90 |
| Kick off 2 W. Cup 90 | 69.90 | 44.90 | | 69.90 |
| Klax | 49.90 | 44.90 | | 49.90 |
| Knights of Legend | | 69.90 | 89.90 | |
| Krieg um die Krone | | 59.90 | | |
| Lettrix | 74.90 | | | 74.90 |
| Lego | 74.90 | 44.90 | 74.90 | 74.90 |
| Loom | 74.90 | | 74.90 | |
| Loopz | 59.90 | 44.90 | 74.90 | 59.90 |
| Lords Of Doom | 74.90 | 49.90 | | 74.90 |

| PROGRAMMNAME | AMIGA | C 64 | IBM-PC | ST |
|---|---|---|---|---|
| M 1 Tank Platoon | 84.90 | | 84.90 | 84.90 |
| Manager | | 44.90 | | |
| Maniac Mansion | 69.90 | 44.90 | 69.90 | 69.90 |
| Microprose Soccer | 64.90 | 64.90 | 64.90 | 64.90 |
| Might & Magic 1 | | 64.90 | 84.90 | |
| Might & Magic 2 | 84.90 | 64.90 | 84.90 | |
| M.U.D.S. | 74.90 | | 64.90 | |
| Night Shift | 69.90 | | 59.90 | |
| Oil Imperium | 49.90 | 49.90 | 49.90 | 49.90 |
| On The Road | 74.90 | | | 74.90 |
| Operation Spruance | 64.90 | | | |
| Operation Stealth | 74.90 | | | 74.90 |
| Pang | 69.90 | 54.90 | | 69.90 |
| Plotting | 74.90 | 54.90 | | 74.90 |
| Populous Prom.Lands | 29.90 | | 29.90 | 29.90 |
| Ports of Call | 89.90 | | 89.90 | |
| Prince of Persia | 74.90 | | | 64.90 |
| Pyramic | 74.90 | 49.90 | | 74.90 |
| Railroad Tycoon | | | 84.90 | |
| Rainbow Islands | 74.90 | 44.90 | | 69.90 |
| Red Storm Rising | 74.90 | 69.90 | 94.90 | 74.90 |
| Rick Dangerous 2 | 74.90 | 44.90 | | 59.90 |
| Rings of Medusa | 74.90 | 44.90 | 74.90 | 79.90 |
| Sarakon | 74.90 | | | 74.90 |
| Savage Empire, The | | | 89.90 | |
| Secr.of Silv.Blades | | 79.90 | 89.90 | |
| Shadow of the Beast 2 | 84.90 | | | |
| Sim City | 89.90 | 44.90 | 89.90 | 89.90 |
| Sim City Terr.Editor | 44.90 | | 44.90 | |
| Sim Earth | | | 84.90 | |
| Snowstrike | 69.90 | 44.90 | | 69.90 |
| [illegible] | 69.90 | 44.90 | | |
| Space Rogue | 89.90 | 69.90 | 89.90 | 89.90 |
| Sporting Gold | 74.90 | | 74.90 | |
| Star Command | 84.90 | | 84.90 | 84.90 |
| Starflight 1 | 74.90 | 44.90 | 74.90 | 74.90 |
| Starflight 2 | | | 89.90 | |
| Stenzo wie Staub | | 54.90 | | |
| Storm Across Europe | 79.90 | | 89.90 | |
| Sturmovik SU 25 | | | 84.90 | |
| Subbuteo | 59.90 | 44.90 | | 59.90 |
| Sword of Aragon | 89.90 | | 89.90 | |
| Test Drive 3 | | | 84.90 | |
| Their Finest Hour | 84.90 | | 89.90 | 84.90 |
| Tie Break | 74.90 | 44.90 | 74.90 | 74.90 |
| Transworld | 74.90 | 49.90 | 84.90 | 74.90 |
| Turn It | 64.90 | | 69.90 | 64.90 |
| Ultima 4 | 89.90 | 89.90 | 89.90 | 89.90 |
| Ultima Trilogie 1-3 | | 79.90 | 79.90 | |
| Venus the Fly Trap | 59.90 | | | 59.90 |
| Viking Child | 74.90 | | | |
| War Lord | | 49.90 | | |
| Wild West World | 69.90 | | 84.90 | |
| Wing Commander | | | | 84.90 |
| Wings | 84.90 | | | |
| Wings of Fury | 69.90 | | | 74.90 |
| Xenomorph | 74.90 | | 74.90 | 74.90 |
| Zak McKracken | 74.90 | 74.90 | 74.90 | 74.90 |

### Händleranfragen erwünscht

### ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

### Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

| zuzüglich Versandkosten für | Lösungshilfen | Spiele/Zubehör |
|---|---|---|
| Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland) | 3.50 DM | 6.50 DM |
| Nachnahme (Inland) | 6.50 DM | 9.00 DM |
| Versand ins Ausland (Vorkasse) | 10.00 DM | 13.00 DM |
| Versandkostenfrei ab: | 45.00 DM | 99.00 DM |

Hiermit bestelle ich
für den Titel ......................................

❑ Komplettlösung
❑ Plan/Pläne
❑ deutsche Anleitung
❑ Software-Test
❑ Programm/Modul
❑ Zubehör/Hardware
❑ aktuelle Preisliste

**Auftraggeber**

Name: ......................................
Straße: ......................................
Wohnort: ......................................
Telefon: ......................................
Computer: ......................................

**Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!**

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

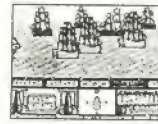
Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
0221/400127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

**Jens Dührkop**
**CoSi** Computerspiele, -Simulationen
Postfach 1123 · 2060 Bad Oldesloe
Tel. 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA, z.B.:



HIGH SEAS
Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jh. Für 1-2 Spieler, für Teamspiel geeignet. Bis zu 64 Schiffe pro Szenarium! Mit 11 Szenarien, *Scenario-* und *Ship-Builder*. Mit dt. Anleitung (32 S.). Für C64, IBM: 79,95 DM

WHITE DEATH
Komplexe Simulation der Schlacht um Welikije Luki im Nov. 1942 auf operativer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Waffengattungen: von der Ski-Kompanie bis zum Stalinorgel-Regiment. Bei uns mit dt. Anl. (30 S.). Für Amiga (1MB) und IBM (512KB, EGA): 99,95 DM

ACTION STATIONS
Simulation von Seegefechten auf taktischer Ebene. Über 180 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945! Bei uns mit dt.Anl. (46 Seiten!). Für Amiga (1MB) und IBM (640KB): 99,95 DM

DECISION AT GETTYSBURG
Operative Ebene. Hercules-, CGA-, EGA- und VGA- (640x400, 16 Farben!) Unterstützung. Bei uns mit dt. Anleitung.
Für IBM (640KB): 99,95 DM

SPACE 1889
Computerversion des gleichnamigen *GDW*-Rollenspielsystems im Stile von Jules Verne und H.G. Wells. Mit 5 Disketten!
Für IBM: 99,95 DM

Blitzkrieg at the Ardennes, bei uns mit dt.Anl.! IBM (EGA, 640X), Amiga (1MB): 89,95 DM
Centauri Alliance, C64: 79,95 DM
Empire (Interstellar), Amiga, ST, IBM: 89,95 DM; C64: 79,95 DM
Harpoon (3'60), Vers.1.2, IBM (HD/DD): 109,95 DM.
Zusatzdisketten für Harpoon (nur mit Vers.1.2 lauffähig!):
Scenario-Editor: 79,95 DM
Battleset 2,3: je 69,95 DM
Megatraveller 1, bei uns als Vers.3.0 mit modifiziertem Kampfsystem, IBM: 109,95 DM
Romance of the 3 Kingdoms (Koei), bei uns mit dt.Anl.; IBM (HD/DD) und Amiga (1MB): 139,95 DM
Second Front (SSI), bei uns mit dt.Anl., Amiga (1MB) und IBM: 94,95 DM
Sound Blaster, IBM: 389,95 DM
Star Fleet 2, IBM: 109,95 DM
Wing Commander Secret Mission Disk (Origin), IBM: 49,95 DM
Versandkosten:
Nachnahme: 6,90 DM
Vorauskasse: 4,90 DM

Informationsmaterial mit Spielbeschreibungen: 2 DM in Briefmarken. Spiele vieler anderer Hersteller lieferbar.



**NEUERÖFFNUNG**
**Zillesoft**

| Titel | AM | ST | PC |
|---|---|---|---|
| Alpha Waves | 53,90 | - | 53,90 |
| Altered Destiny | 68,90 | - | 78,90 |
| ATF II | 73,50 | 73,50 | 73,50 |
| B.A.T. | 94,90 | 94,90 | 78,90 |
| Backlash | 35,90 | - | - |
| Bard's Tale III | - | - | 74,90 |
| Betrayal | 78,90 | 78,90 | 78,90 |
| Big Bang | 43,90 | 43,90 | - |
| Big Business | 58,90 | 58,90 | 68,90 |
| Billy the Kid | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Cabal | 68,90 | 52,90 | - |
| Cadaver | 68,90 | 73,90 | 73,90 |
| Chess Simulation | 68,90 | 65,90 | 68,90 |
| Cover Action | - | - | 109,00 |
| Crime Time | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Crown | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Das Boot | - | - | 93,90 |
| Death Trap | 68,90 | 68,90 | - |
| Dick Tracy | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Dinowars | 58,90 | 58,90 | 68,90 |
| Dragon Breed | 68,90 | 68,90 | 78,90 |
| Elvira | 73,90 | 73,90 | 109,90 |
| Epyx Sporting Gold | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| European Superleague | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| F-16 Falcon Miss. Disk II | 58,90 | 53,90 | - |
| F-19 Stealth Fighter | 78,90 | 78,90 | 88,90 |
| Final Battle | 68,90 | 73,90 | - |
| Flood | 68,90 | 68,90 | - |
| Galactic Empire | - | 78,90 | 98,90 |
| Golden Axe | 73,50 | - | - |
| Great Courts 2 | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Hard Drivin II | 68,90 | 68,90 | 78,90 |
| Impact | 35,90 | 35,90 | - |
| Imperium | 68,90 | 68,90 | 73,90 |
| Int. Soccer Challenge | 68,90 | 68,90 | 78,90 |
| Invest | 64,95 | 58,90 | - |
| Ishido | 68,90 | - | 78,90 |
| James Pond Underw. Agent | 68,90 | 68,90 | - |
| Kick Off 2 EXPANDED | 68,90 | - | - |
| Kings Bounty | - | - | 73,90 |
| Knights of the Sky | - | - | 109,00 |
| Lettrix | 68,90 | 68,90 | - |
| Lightspeed | - | - | 109,00 |
| Loopz | 58,90 | 58,90 | 68,90 |
| Lords of Doom | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Lost Patrol | 63,90 | 53,90 | 78,90 |
| Lotus Esprit Turbo Chall. | 68,90 | 68,90 | - |
| M.U.D.S. | 68,90 | 68,90 | 78,90 |
| M 1 Tank Platoon | 78,90 | 78,90 | 88,90 |
| Masterblazer | 78,90 | 68,90 | 75,90 |
| Memphis Island | 68,90 | 68,90 | - |
| Might & Magic II | 73,90 | - | 73,90 |
| Murder in Space | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Mystical | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Neuromancer | 63,90 | 63,90 | 73,90 |
| Nightbreed I | 68,90 | 65,90 | 73,90 |
| Nitro | 68,90 | 68,90 | - |
| Oil's Well | - | - | 68,90 |
| Operation Stealth | 68,90 | 73,90 | 78,90 |
| Pang | 68,90 | 68,90 | - |
| Panza Kick Boxing | 78,90 | 78,90 | 78,90 |
| Paradroid '90 | 68,90 | 73,90 | - |
| PGA Tour Golf | - | - | 68,90 |
| Pipemania 3,5" | 63,90 | 53,90 | 63,90 |
| Plotting | 68,90 | 68,90 | - |
| Pool of Radiance | 68,90 | - | 68,90 |
| Ports of Call | 68,90 | - | 88,90 |
| Puzznic | 68,90 | 68,90 | - |
| Railroad Tycoon | - | - | 88,90 |
| Red Storm Rising | 68,90 | 68,90 | - |
| Ren. Legion: Interceptor | - | - | 99,00 |
| Rick Dangerous 2 | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Robo Cop II | 68,90 | 68,90 | - |
| Rogue Trooper | 68,90 | 68,90 | - |
| Sarakon | 63,90 | - | - |
| Savage Empire | - | - | 94,90 |
| Second World | 58,90 | 58,90 | 68,90 |
| Silent Service II | - | - | 88,90 |
| Sim City | 78,90 | 78,90 | 78,90 |
| Sim Earth | - | - | 108,90 |
| Spindizzy Worlds | 68,90 | 68,90 | - |
| Stormovik | - | - | 78,90 |
| Super Off Road Racer | - | - | 68,90 |
| Super Skweek | 58,90 | 65,90 | 68,90 |
| Team Yankee | 78,90 | 78,90 | 88,90 |
| Test Drive III | - | - | 78,90 |
| The Immortal (1 MB) | 68,90 | 68,90 | - |
| Time Race | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Total Recall | 68,90 | 68,90 | 78,90 |
| Tower Fra | 68,90 | - | - |
| Track Suit Manager 2 | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Transworld | 68,90 | 68,90 | 78,90 |
| Ultima VI | - | - | 89,90 |
| Vaxine | 68,90 | 68,90 | 68,90 |
| Voodoo Nightmare | 68,90 | 68,90 | - |
| Wellfris | - | - | 68,90 |
| Wing Commander | - | - | 98,90 |
| Wonderland (1MB o. 5 MB) | 76,90 | 76,90 | 94,90 |
| Lynx Poker mit California Games | | | 359,00 |

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Preise jeder Zeit von uns reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Datum-Datum.
Gesamtpreisliste kostenlos! (Bitte Computer angeben). Vorkasse + DM 5,–; Nachnahme + DM 8,–. Ausland nur Vorkasse + DM 10,–.

**KEIN LADENVERKAUF, NUR VERSAND!**
SCHREIBEN SIE UNS:
Zillesoft N. Zielinski
Alpener Str. 67 a · 4134 Rheinberg
oder rufen Sie uns an:
**02843-80187** (Anrufbeantworter)
Hotline Di+Do 19-21.00 · Sa 10-15.00
FAX 02841-22778

## Chambers of Shaolin (Amiga)

Alle, die bei der Kammer, in der man die Holzstücke zerschlagen muß, verzweifelt versucht haben, die Hand genau in der Mitte der Hölzer zu plazieren, können jetzt aufatmen. Hans Josef Remsperger aus Flörsheim erklärt, wie's geht. Man muß nur kurz auf Dauerfeuer umschalten, und schon ist die Hand automatisch in der Mitte zentriert. Das funktioniert aber leider nur bis zum dritten Level, danach muß man wieder manuell einstellen. *vw*

## Back to the Future 2 (Amiga)

Michael Bopp aus Gustavsburg ist zurück in die Zukunft geflogen und weiß, wie man unverwundbar wird. Ihr geht einfach in den Pausemodus und gebt

THE ONLY NEAT THING TO DO

ein. Jetzt habt Ihr unendlich viele Leben und kommt mit der "Y"-Taste in den nächsten Level. *vw*

## Stormlord (Atari ST)

Tobias Huck aus Bruchsal hat einen kleinen Tip für alle Atari-ST-Besitzer. Bei der Schriftrolle drei- bis viermal "Dragonbridge" eingeben. Das Spiel pausieren und "L" drücken. Jetzt seid Ihr im nächsten Level und gleichzeitig unverwundbar. *vw*

## Pirates (C64)

Sucht Ihr eine große und schlagkräftige Mannschaft? Dann probiert mal den Tip von Christian Schilitz aus.

Ihr fahrt einfach in eine Stadt, drückt "Run Stop" und gebt anschließend "Run" ein. Danach geht man in die nächste Kneipe, in der gleich ein paar kräftige Burschen anheuern wollen. Das könnt Ihr so lange wiederholen, bis die eigenen Schiffe voll bemannt sind. Auf diese Art kommt Ihr auch problemlos aus jedem Gefängnis. *vw*

## Jane Seymour (Amiga)

Chris Hoffmann aus Basel hat alle Paßwörter für das Adventure auf Lager. *vw*

ROOKIE
SLUMBER
INTEREST
BULKHEAD
WROOM
MUSHBAS
HAMPERED
BLACKOUT
WARRIOR
VICTORY
TRAPPED
FRENZY
HANDYMAN
CROWDED
RADIATE
VOLTAGE
GLOOM
PRIMATE
MADHOUSE
TRIUMPH

## Street Rod (MS-DOS)

Carsten Weweler aus Greven hat einen Cheat gefunden, bei dem man ohne ein Rennen

fahren zu müssen, viel Geld verdienen kann.

In der Garage klickt man die Zeitung an. Daraufhin erscheinen die beiden Punkte "Used Cars" und "Parts". Man wählt "Used Cars" und kauft sich den 1949er Chevrolet für 475 Dollar. Ist der Wagen in der Garage, setzt man den Schraubenschlüssel auf die Motorhaube, bis "Pop the Hood" erscheint. Man muß nun fünf Schrauben (Bolt) und ein Kabel lösen. Sucht den Motor so lange ab, bis "Bolt" erscheint. Die Schrauben löst Ihr durch zweimaliges Drücken der Leertaste oder der Maustaste ab. Jetzt müßt Ihr die Übersetzung (Transmission) ausbauen. Dazu wieder zwei Schrauben lösen. Nun kann das Auto zum Verkauf angeboten werden. Der Computer akzeptiert jeden Preis von 1 bis 32 767 Dollar. Ihr könnt den Cheat dreimal wiederholen. *vw*

## Budokan (MS-DOS)

Stephan Siemsglüss aus Hamburg ist durch Zufall auf ein Kuriosum bei Budokan auf dem PC gestoßen.

Bewegt man seine Figur auf dem Hof (Courtyard) in die untere rechte Ecke, d.h. unterhalb des Karateübungsgebäudes, und drückt dann die Taste "B", lädt das Programm ein kleines "Break Out" nach. Hier spielt man dann so lange, bis man alle Steine mit drei Bällen getroffen hat. Danach kommt man automatisch wieder zurück auf den Hof. *vw*

## Secret of the Silver Blades (C 64)

Christian Rouette aus Aachen weiß, wie man Items verdoppelt. Man lädt einen gespeicherten Spielstand und geht in den Vault. Dort geht man auf Deposit und "dropt" die gewünschten Items. Dann verläßt man den Vault. Nun lädt man wieder dieselbe abgespeicherte Station, geht wieder in den Vault und nimmt die Gegenstände mit. Jetzt hat man die Items doppelt auf seiner Gegenstandsliste. *vw*

# DR. BOBO ANTWORTET

## Chaos strikes back

Alexander Vicher aus Bietigheim-Biss kämpft sich durch den dritten Level-Ros/Way of the Ninja. Man soll die wandernden Steinhaufen auf die Bodenplatte unter dem Rotationsfeld locken. Leider wollen die Steine nicht. Seine Haufen umgehen oder durchlaufen das Rotationsfeld, ohne sich auf der Bodenplatte niederzulassen. Die Fallgrube nördlich schließt sich nicht, und Alexander kommt nicht mehr weiter. Kann jemand von Euch das Steinproblem lösen? *vw*

## Die Antwort zu Last Ninja 2

**Timon Reindl aus München kann die Frage von Armin Sirch beantworten. Um das Tor zu öffnen, muß man zuerst den Schlüssel finden, der im Raum gegenüber vom Eisentor ist. Der Schlüssel liegt in der linken oberen Ecke. Dann stellt man sich genau vor das Schloß am Eisentor und drückt solange die F-3-Taste, bis der Schlüssel in der Anzeige erscheint. Jetzt drückt man den Joystick mit Feuer schräg nach rechts unten. Fertig.** *vw*

## Curse of the Azure Bonds

Thomas Weiberg aus Hildesheim sucht nach einer Möglichkeit, nach Hap zu gelangen. Immer wenn er sich auf den Weg macht, werden er und seine Truppe von drei "Black Dragons" angegriffen. Seine Party schafft diese Aufgabe einfach nicht. Braucht er besondere Items oder einen speziellen NPC? Kann ihm jemand von Euch weiterhelfen? *vw*

## Indiana Jones Graphic Adv.

Indi-Fan Andreas Neugebauer aus Passau sitzt im zweiten Stock der Festung und kommt nicht mehr weiter. Er hat zwar Biff, den Schläger, besiegt, aber nun kommt er nicht an der Wache vorbei, die nach dem Kampf auftaucht. Sie reagiert nicht auf den Passierschein aus dem Zimmer des Oberst, und für einen Kampf reicht seine Ausdauer nicht. Wie kann er den Burschen überwinden? *vw*

## Don't go alone

Jürgen Gaab aus Meuer sitzt im zweiten Level von "Don't go alone" fest und findet den Ausgang nicht. Braucht er einen bestimmten Gegenstand, der ihm den Weg weist, oder läuft er einfach nur in die falsche Richtung? Wer kann ihm aus seiner festgefahrenen Lage helfen? *vw*

## Wasteland

Andreas Kalkbrenner aus Heide sitzt in Wasteland fest und kommt in der "Guardian Citadel" nicht in das "Inner Sanctum". Die bösen Türen lassen ihn einfach nicht vorbei. Hat jemand einen Ratschlag für Andreas, wie er endlich mit den verdammten Türen fertig wird? *vw*

## Phantasy Star I

Mike Rohland aus Berlin und sein Kumpel spielen mit Begeisterung Phantasy Star I auf dem kleinen Sega. Leider ist es ihnen bis jetzt nicht gelungen, das Hovercraft zu finden. Wo ist das Boot nur versteckt? Hat jemand eine Ahnung, wo das "Laconian Sword" ist? Um schnelle Hilfe wird gebeten. *vw*

## Phantasy Star II

Bernd Heller aus Eichstädt braucht dringend einen Rat von unserem Spezialisten Doc Bobo. Besteht die Möglichkeit, die gute Nei irgendwo wiederzubeleben? Welchen Erfahrungslevel braucht Shir, damit sie den "Star Mist" stiehlt? Wie wird man mit der Dark Force fertig und wozu braucht man die Truth und Green Sleeves? *vw*

## Legend of the Sword

Alexander Schaubeck aus Zweibrücken hat ein paar wichtige Fragen, damit es in Legend of the Sword endlich weitergehen kann.

1. Was muß er machen, wenn ihn die Humanoids an den Marterpfahl gebunden haben?
2. Wozu ist eigentlich der Bronzehelm zu gebrauchen?
3. Wo findet er den blutenden Stein? *vw*

## Captive

Stefan Willumeit aus Bad Vilbel ist ein Opfer der schlechten Anleitung zu diesem Rollenspiel geworden und weiß nicht mehr weiter. Wie kommt man in die Space Station? Wie kann man auf dem Planeten BUTRE den Raum verlassen, in dem man die Dynamitstangen findet? Die Schleuse geht nicht mehr auf. Wie öffnet man auf dem Mond des Planeten BUTRE die Schleuse (Kombination)? *vw*

# TIP DES MONATS

Jetzt ist das Weihnachtsfest leider auch schon wieder gelaufen, die unter dem Christbaum vorgefundenen Module sind restlos durchgespielt und das erste Taschengeld ist trotz bester Vorsätze in den Computer- und Videospielladen um die Ecke gewandert. Ein paar Auserwählte dürften in diesen Tagen schon (staunenden Blickes und mit stark angespitzten Ohren) vor einem Super Famicon sitzen.

Gute Vorsätze gibt's für die grünen Seiten natürlich auch: Bildschirmfotos zur Erläuterung besonders kniffliger Spielsituationen haben sich in den letzten Monaten etwas rar gemacht. Ab dieser Ausgabe wird wieder mehr geknipst; bei unserem aktuellen Tip des Monats habe ich einen Anfang gemacht. Die 500 Mark für diesen Tip gehen an Kilian Röder aus Lüdinghausen, der mit einer Komplettlösung zu Segas Grafikorgie Strider aufwarten konnte. Falls Kilians scharfen Blick ein Extraleben oder Bonussymbol entgangen sein sollte, laßt es bitte mich und die Leser wissen. Viel Spaß beim Mogeln und bis zum nächsten Monat.*wi*

## Strider (Mega Drive)

Kilian Rödder aus Lüdinghausen gehört zu den wenigen Strider-Spielern, die von den grafischen Attraktionen späterer Levels künden können. Er spielte das fünfgeteilte Abenteuer des Säbelschwingers komplett durch und verrät Euch hier seine besten Tips.

Zu Beginn drei grundsätzliche Anmerkungen zu den zahlreichen Energie-Extras:

1. Alle versteckten Bonussymbole sind in jedem Falle Energiesymbole.
2. Ist Euer Energiebalken gefüllt, geben diese Symbole "nur" Punkte.
3. Punkte sind bei Strider nicht zu unterschätzen: Alle 20000 Punkte gibt's ein Extra-Leben, jedoch nur solange man weniger als sieben Leben besitzt.

Wo finden sich also die begehrten Bonussymbole? Das erste gibt's im ersten Level, nachdem man seine zweite Sidekick-Drone ergattert hat und bevor man die "Arena" des ersten Zwischengegners betritt. Es liegt auf dem Dach des kleinen "Kugelgebäudes", gleich hinter der Energiebarriere. Erreichen kann man es nur, wenn diese Energiewand nicht aktiviert ist. Das zweite Symbol erhält man, wenn der muskulöse Zwischengegner geschlagen ist: Klettert die kleine, zwischen den Gerüsten versteckte Metallröhre hinauf, schlagt, oben angekommen, nach links, springt jedoch nach rechts. War der Sprung von der Stahlplattform gut gezielt, erreicht Ihr das Extra. Der kommunistische Tausendfüßler am Ende dieses Levels läßt sich auch relativ leicht vom Bildschirm putzen. Stellt Euch in die Mitte der Arena, springt, wenn sich das Ungetüm nähert, über Kopf. Hammer und Sichel, ans andere Ende des Raumes, dreht Euch um und lauft dem Monster, wild säbelnd, hinterher. Zu Beginn des zweiten Levels müßtet Ihr jetzt perfekt ausgestattet sein. Den Riesenaffen (erster Zwischengegner) besiegt man relativ einfach; achtet jedoch darauf, sofort an der linken Seite des Schachtes heraufzuklettern, um den Trümmern und Feuerbällen des sterbenden Monsters zu entgehen.

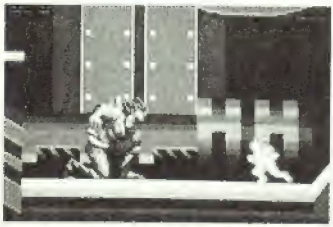
Gegen Ende der ersten Hälfte des zweiten Levels heißt's laufen: Laßt Euch bei Eurer wilden Gletscherabfahrt von den Tretminen nicht zu Sprüngen oder Stops verleiten; Ihr müßt schnell genug werden, um den gewaltigen Abgrund, der Eure Talfahrt beendet, überspringen zu können.

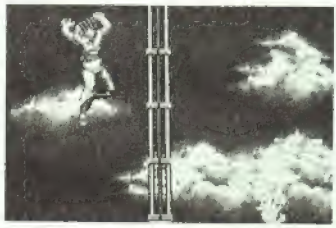
In der grafisch eindrucksvollen Gewittersequenz solltet Ihr das Extraleben (links) nicht vergessen. Ein Metallvogel hinterläßt außerdem ein weiteres Energieextra (rechts). Nach der Hubschrauberkletterei könnt Ihr darüber hinaus durch Schlagen und Springen über der großen Turbine ein weiteres Energieextra herbeizaubern. Die niedlichen Ballettmädchen danach könnt Ihr ohne Verwundung besiegen, indem Ihr Euch vor dem Geschütz in die Luft hängt.

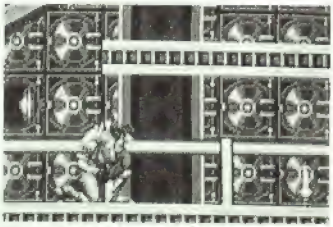
Der dritte Level ist dann beinahe wieder so einfach wie der erste. An der Unterseite des Riesenschiffs findet Ihr auf einem freistehenden Steg ein weiteres Extra. Seid Ihr mehr auf Punkte aus, rät Euch Kilian, diese kurz vor der Zentrifugal-Sequenz bei den auf- und abwandernden Bomben zu sammeln. Pro Bombe gibt's 100 Punkte...

Den Pirat am Ende des Levels besiegt man dann meist so schnell, daß man ihn kaum zu Gesicht bekommt. Im vier-

Laßt Euch hängen: So seid Ihr vor den Ballettmädchen sicher







Diese Extras gibt's in der Mitte des 3. Levels: Großer Flammensäbel, zusätzliches Leben und Unverwundbarkeit für begrenzte Zeit.

ten Szenario muß flink gehandelt werden: Springt kurz auf die Brücke und wieder zurück. Dann rasch hinüber- und runterklettern; links findet Ihr jetzt ein verstecktes Energieextra, das doppelt wertvoll ist (füllt zwei Energiebalken auf). Auf der Ebene der beiden Brontosauren solltet Ihr auf ein Unverwundbarkeitsextra achten, das man meist übersieht. Hinter dem Endgegner (Archillesferse: Kopf) wartet schließlich ein Power-Up-Symbol auf Strider. Schnappt es Euch, denn der fünfte (und letzte) Level hat es in sich. Beseitigt hier den Metallvogel rechts unten und begebt Euch unter dem "normalen" Erdboden nach links in die etwas abgelegene Passage. Öffnet die beiden Kisten und lauft wieder zurück. Ändert sich während Eurer weiteren Wanderung die Musik, seid Ihr unter einem Geheimraum angekommen. Diesen braucht Ihr jedoch nicht zu betreten, da er neben drei Wächterinnen nur eine Sidekick-Drone enthält. Die folgenden "Shinobi"-ähnlichen Sequenzen sind mit etwas Übung ganz ohne Energieverlust zu überstehen. Springt immer einen Spieß weiter, laßt Euch beim untersten etwas nach links fahren. Bei der Kugel erst den Stampfer eliminieren, dann die Moleküle drumherum. Falls Ihr nach dem Exitus der Kugel nur noch zwei gefüllte Energiebalken besitzt, nicht verzweifeln: springt über den Abgrund. Dort wartet ein weiteres "Doppel"-Energiesymbol auf Euch. Jetzt zur großen Endgegner-Parade: Den ersten besiegt Ihr am besten von hinten (Power-Up), dem schon bekannten Tausendfüßler "folgt" Ihr zum Zauberturm. Er ist auf seinem Weg dorthin unverwundbar. Hängt Euch an seinen Körper und achtet durch häufiges Springen darauf, daß Ihr nicht abgeschüttelt werdet. Im Turm könnt Ihr ihn besiegen. Der Zauberer ist der End-Endgegner. Seine Blitze sind zielsuchend, ausweichen wenig sinnvoll. Pikst ihn einfach mit dem Säbel, achtet aber darauf, daß Ihr nicht in seine Wölfe und Piranhas lauft. Viel Glück. *wi*

# Electrocop (Lynx)

Alle zwölf Grundrißpläne und sämtliche Türcodes des futuristischen Baller- und Labyrinthspiels "Electrocob" ließ uns Lynx-Besitzer Josef Schulmann aus München zukommen.

Wir bringen in dieser Ausgabe die Level 1 — 7, die restlichen folgen voraussichtlich in *POWER PLAY* 3/91. *wi*

## Zeichenerklärung

| | | |
|---|---|---|
| L | = | Laser |
| D.L | = | Doppel Laser |
| T.L | = | Dreifach Laser |
| P.G | = | Plasma Gun |
| EMP | = | EMP Destructor |
| ╳ | = | Panzertüre |
| T. | = | Panzertüre mit Terminal |
| ≡ | = | Lasersperre |
| S | = | Startpunkt |
| K | = | Wandkanone |
| ST | = | Stingray |

LEVELREIHENFOLGE 1,2,7,9,11,12,8,6,5


SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

**NEU !**

Die portable Videospiel-sensation aus Japan:
* P.C. "Handy" Engine GT

eingebauter, hochauflösender Farbbildschirm, läuft mit allen P.C. Engine Spielen!

Preis auf Anfrage!

Nach der Mega Drive jetzt SEGA'S neuester Geniestreich:
*** SEGA GAME GEAR**
portables Videospiel mit Farbbildschirm.
Diverse Spiele lieferbar, z.B.:
Monaco G.P., Columns, Pengo, Wonderboy, Sokoban, G-Loc.
Weitere Neuheiten angekündigt.

Rufen Sie uns an, oder kostenlosen Gesamtkatalog anfordern!
Tel.: 0 53 22 / 54 081

Neues Jahr, neue Spiele, z.B.:
**MEGA DRIVE**
Micky Mouse, Shadow Dancer, Sword of Vermillion, Adventure, Elemental Master, Gain Ground, Darius II, Hard Drivin und viele mehr!

**P.C. ENGINE**
Bomberman, Out Run, Thunderblade, Bruce Lee Kung Fu, Zipang, Saint Dragon, Flying Shark, Aeroblaster und viele mehr!

**Außerdem neue Spiele für:**
GAMEBOY, NINTENDO, ENTERTAINMENT SYSTEM, SEGA MASTER SYSTEM, LYNX, SNK NEO GEO, AMIGA, MS-DOS PC

CWM Computerversand und -shop
CWM
Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78
* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten
CWM

**Computersoftware**
R. Duregger
**Hotline 02 02/76 39 08**

| NEUHEITEN | AM | ST |
|---|---|---|
| BAT | 86.- | 86.-* |
| Battlechess II | 73.-* | |
| Beyblyal | 68.- | |
| Chuck Yeager 2.0 | 68.- | 68.-* |
| Cadaver | 68.- | 68.- |
| Captiva | 68.- | |
| Dino Wars | 59.- | |
| F-19 Stealth | 72.- | 72.- |
| F-16 Falk Miss.2 | 49.- | 49.- |
| Golden Axe | Anfrage | |
| Immortal | 68.- | 68.- |
| Masterblazer | 69.- | |
| M.U.D.S | 69.- | |
| Magic Fly | 68.- | |
| Monty Phyton | 59.- | 59.-* |
| Plotting | Anfrage | |
| Powermonger | 68.- | |
| Pool of Radiance | 68.- | |
| Ultima V | 78.-* | 78. |
| Secr. of Monk. Island | 75.- | 75. |
| Wonderland | 72.- | 72. |
| **NEUHEITEN MS-DOS** | | |
| Soundblaster | | 430.- |
| AD-LIB Soundcard | | 280. |
| Buck Rogers | | 77.- |
| Dark Heart UUKRL | | Anfrage |
| Fountains of Dream | | Anfrage |
| Silent Servis II | | 68.- |
| Stormovik | | 65.- |
| Test Drive III | | 78.- |
| Transworld | | 74.- |
| Tunnels and Trolls | | Anfrage |
| Wolfpack | | 68.- |
| Monkey Island | | 92.-* |
| Oils Well | | 68.-* |

C-64 weiter im Programm ! Anrufen !
* = Titel zur Zeit der Drucklegung nochnicht lieferbar!
ALLE HIER NICHT ANGEFÜHRTEN TITEL NACHFRAGEN!

**FUNDUR**
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 02 02/76 39 08 (24 Uhr)
Versand per Nachnahme oder Vorkasse VR. Scheck porfok. 5,- DM
Versandkunden können auch mit der Karte zahlen. EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

INH.: C. WAGNER
Speicher-Erweiterung für
**AMIGA 500 auf 1 MB**
**DM 99,—**
(abschaltbar · einfach einstecken)
**DM 111,—**
(abschaltbar/ingl.'Uhr · einfach einstecken)
**AMIGA-ZWEITLAUFWERK**
**DM 177,—**
(3,5" extern,abschaltbar, Erweiterungsport, Slim-Line)
**DM 166,—**
(3,5" intern / A500 · einfach einsetzen)
**DM 155,—**
(3,5", intern / A2000 · einfach einsetzen)
**SEGA MEGA DRIVE** (+ 1 Spiel)
— (deutsche Version) — **DM 444,—**
AKTUELLE SOFTWARE — z. B.

| AMIGA / ST | IBM |
|---|---|
| **DM 69,90** | **DM 89,90** |
| Battle Command | Knights of the Sky |
| Cadaver | Lightspeed |
| Great Courts 2 | The Savage Empire |
| M1 Tank Platoon | Wing Commander |
| Maupiti Island | |
| Powermonger | **DM 79,90** |
| Wolfpack | Silent Service II |

C-64 weiterhin im Programm
Vorkasse + 4,— / Nachnahme + 6,50 DM
Schnellsendungszuschlag + 4,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 10—14 Uhr / 17—20 Uhr
Sa 9—12 Uhr
**Tel. 0 20 51 / 8 55 11**
**Fax 0 20 51 / 8 55 25**
Änderungen und Irrtümer vorbehalten



Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551/4097

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

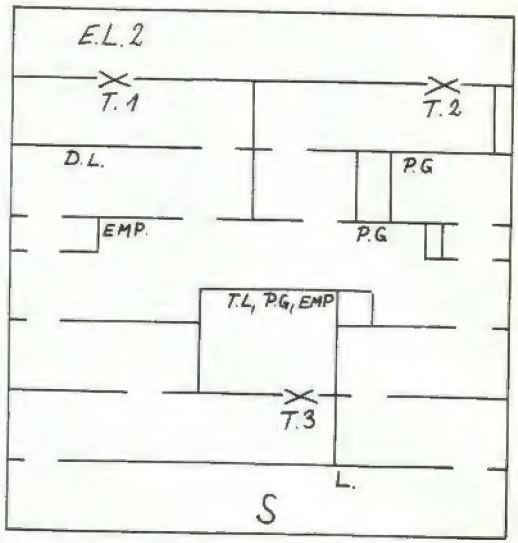
**NEWS · NEWS · NEWS · NEWS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vermillion engl. | 139,94 | Mickey Mouse | 84,94 |
| Dynamit Duke | 94,94 | Shadow Dancer | 99,94 |
| Fire Shark | 89,94 | Atomic Robokid | 99,94 |
| Hard Driving | 99,94 | Arrow Flash | 94,94 |
| Darius II | 119,94 | Elemetal Master | 99,94 |
| Ringside Angle | 99,94 | Hellfire | 84,94 |
| **NEU**--Video-Spiele-Zeitung: **Mean Machines** | | | 15,00 |

SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA-Enterprises Ltd.

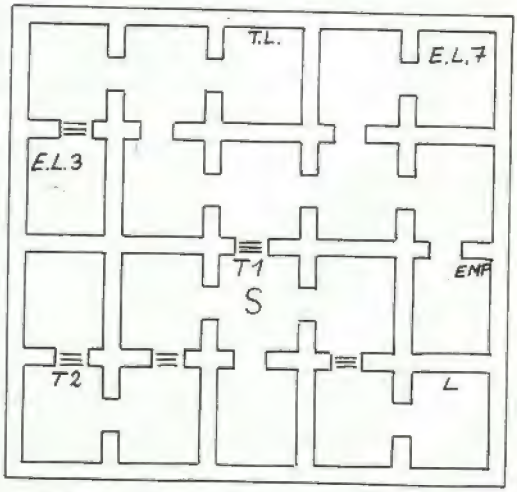
Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation. Sega Mega Drive und PC Engine sind Importgeräte ohne Fiz- und VDE Nummer.

*Gutschein*
Über den neuen kostenlosen Flashpoint Spezialkatalog
Bitte ausfüllen und zuschicken !
Name .....
Straße .....
Ort .....

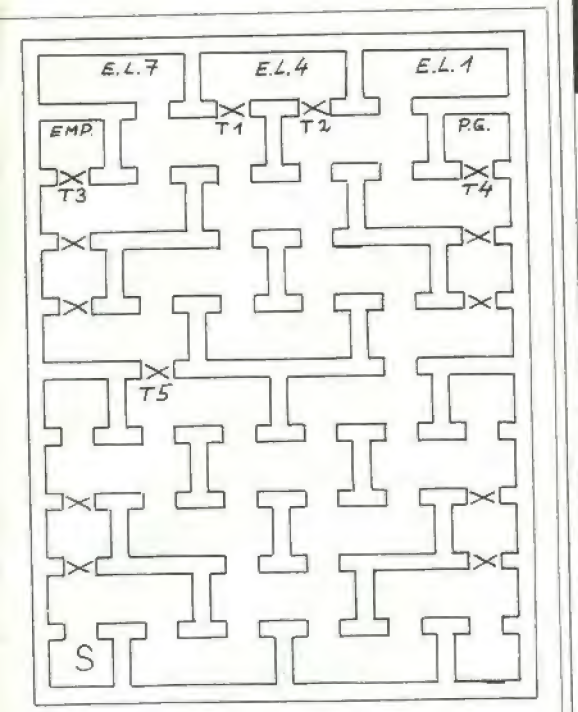

LEVEL 1

T1 - 2473
T2 - 9874
T3 - 8743



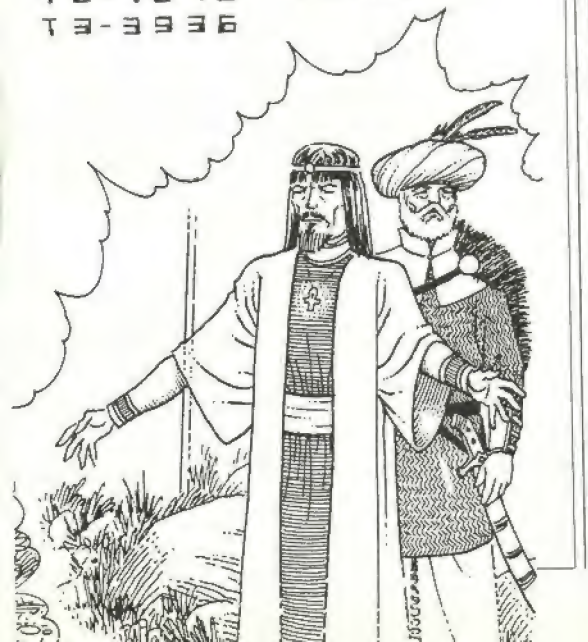

LEVEL 2 T1 - 3287
T2 - 5409

Die ersten drei Electrocob-Schlachtfelder — inklusive Türcodes.




## LEVEL 3

T 1-9284
T 2-7210
T 3-3936
T 4-7395
T 5-8294




# DYNATEX & GAME-PLAY

## Ihre Videospiel-Spezialisten in Deutschland

» Händleranfragen erwünscht «

Jetzt auch ausgewählte Titel für IBM-PC & Amiga erhältlich! Erfragen Sie bitte Titel & Preise am Telefon!

**Hammerpreise des Monats:**

| | |
|---|---|
| PC-Engine Blue Blink **DM 49,00** | SNK's Neo Geo Nam-1975 **DM 369,00** |
| Sega Mega Drive Golden Axe **DM 69,00** | Game-Gear Wonderboy **DM 59,00** |
| Gameboy Puzznic **DM 39,00** | PC Engine GT Turbo Express **lieferbar!** |

**DYNATEX**

Tel. 02301/4134 oder 4153, Fax: 2634
Inh. Hans-Jürgen Grahl
Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede
tägl. von 9.30-18.30 Uhr

**BERLIN**

Tel. 030/6912156
tägl. ab 10.00 Uhr

**VERL**

Tel. 05246/81184, Fax: 81270
Inh. Klaus Gievers
Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1
tägl. 10.00-19.00 Uhr, Sa bis 14.00 Uhr

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZ-Nummer kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden! (Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag) (Gemeinschaftsanzeige von einander unabhängigen Unternehmen)

# HAMO – HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Telefon: 021 62 / 1 2073

| NAME | Gen | Am | MS-DOS | ST | 64er |
|---|---|---|---|---|---|
| 688 Attack Submarine | SIM | 59.50 | 72.50 | - | - |
| A 10 Tank Killer | SIM | 89.50 | 89.50 | 89.50 | - |
| **A-MOS** | **ANW** | **99.50** | - | - | - |
| Advanced Tactical Fighter 2 | SIM | 69.50 | 69.50 | 69.50 | - |
| Altered Destiny | ADV | 67.50 | 74.50 | - | - |
| Apprentice | ACT | 52.50 | - | 49.50 | - |
| B.A.T. | ADV | 77.50 | - | - | - |
| Bad Blood | ADV | - | 79.50 | - | - |
| Badlands | ACT | 59.50 | - | 59.50 | - |
| Ballblazer | ACT | 64.50 | - | 64.50 | - |
| Bard's Tale 3 | ROL | 74.50 | 74.50 | - | 44.50 |
| Battle Commander | ACT | 64.50 | - | 64.50 | - |
| Battle Squadron | ACT | 64.50 | - | - | - |
| Battlechess 2 | SIM | 69.50 | 74.50 | - | - |
| Battlemaster | STR | 74.50 | - | 64.50 | - |
| **Big Business** | **SIM** | - | **59.50** | **59.50** | - |
| Blockout | ACT | 64.50 | 64.50 | - | - |
| Blood Money | ACT | 59.50 | - | - | 34.50 |
| **Blue Max** | **SIM** | - | **89.50** | - | - |
| Buck Rogers | | 69.50 | - | - | - |
| Bundesliga Manager | SIM | 49.50 | 59.50 | 49.50 | - |
| Cadaver | ADV | 64.50 | - | 64.50 | - |
| Celica GT4 Ralley | SIM | 69.50 | - | 69.50 | - |
| Centurion Defender of Rome | STR | - | 64.50 | - | - |
| Champions of Krynn | ROL | 64.50 | 71.50 | 69.50 | 59.50 |
| Chaos Strikes Back endlich auch für Amiga, bei HAMO mit deutscher Spielbeschreibung | | | | | |
| engl | ROL | 64.50 | - | 64.50 | - |
| deutsch | ROL | 79.50 | - | 79.50 | - |
| Chase HQ 2 | ACT | 64.50 | - | 64.50 | - |
| Codename Iceman | ADV | 89.50 | 84.50 | - | - |
| Colonels Bequest | ADV | 84.50 | 84.50 | - | - |
| Conquest of Camelot | ADV | 89.50 | 89.50 | 89.50 | - |
| **Covert Action** | **ADV** | - | **94.50** | - | - |
| Crash Curse | SIM | 69.50 | 79.50 | 79.50 | - |
| Crime Time | ACT | 69.50 | - | - | - |
| Curse of the Azure Bonds | ROL | 69.50 | 74.50 | 69.50 | 64.50 |
| Curse of RA | ADV | 54.50 | 59.50 | 54.50 | 34.50 |
| **DAS BOOT** | **SIM** | - | **89.50** | - | - |
| Das Stundenglas | ADV | 74.50 | 74.50 | - | - |
| Dinowars | STR | 57.50 | 57.50 | o.A. | - |
| Dragon Breed | ACT | 64.50 | - | 64.50 | 44.50 |
| Dragons Breath | ADV | 72.50 | 72.50 | 72.50 | - |
| Dragonstrike | SIM | 69.50 | - | - | - |
| ELVIRA, Mistress | ADV | 74.50 | 99.50 | - | - |
| F-16 Combat Pilot | SIM | 59.50 | 59.50 | 59.50 | 49.50 |
| F-16 Falcon | SIM | 74.50 | 89.50 | 74.50 | - |
| F-16 Falcon Mission Disk 2 | TOO | 49.50 | - | 49.50 | - |
| F-19 Stealth Fighter | SIM | 69.50 | 84.50 | 69.50 | - |
| F-29 Retaliator | SIM | 59.50 | - | 62.50 | - |
| Fatal Heritage | ADV | 69.50 | - | - | - |
| Flight of the Intruder | SIM | 89.50 | 89.50 | 74.50 | - |
| Flood | ACT | 64.50 | - | 64.50 | - |
| **Geisha** | **ADV** | **69.50** | **79.50** | **69.50** | - |
| **Golden Axe** | **ADV** | **64.50** | - | **59.50** | **39.50** |
| Great Courts 2 | SIM | o.A. | - | o.A. | - |
| Heroes Quest | ADV | 89.50 | 89.50 | 89.50 | - |
| Heroes Quest 2 (Q.for Glory) | ADV | - | 89.50 | - | - |
| Imperium | STR | 64.50 | - | 64.50 | - |
| Indiana Jones Adv. | ADV | 64.50 | 69.50 | 64.50 | - |
| Indianapolis 500 | SIM | 64.50 | 64.50 | - | - |
| Invest | SIM | 57.50 | - | 57.50 | 39.50 |
| Ishido | GES | 64.50 | 74.50 | o.A. | - |
| It Came From Desert | ADV | 69.50 | - | 79.50 | - |
| James Pond | ACT | 54.50 | - | 54.50 | - |
| **Jones in the Fast Lane (SIERRA)** | | | **72.50** | - | - |
| Kick off 2 | SIM | 57.50 | - | 57.50 | 37.50 |
| Kings Quest 1 (VGA VERSION) | ADV | - | 89.50 | - | - |
| Kings Quest 4 | ADV | 89.50 | 89.50 | 89.50 | - |
| Kings Quest 5 16 Farben EGA | ADV | - | 89.50 | - | - |
| Kings Quest 5 256 Farben VGA | ADV | - | 109.50 | - | - |
| Klax | GES | 49.50 | o.A. | 49.50 | 37.50 |
| Legend of Faerghail | ROL | 64.50 | 69.50 | 64.50 | - |
| Leisure Suit Larry 3 | ADV | 89.50 | 89.50 | 89.50 | - |
| Lightspeed | ADV | - | 99.50 | - | - |

| NAME | Gen | Am | MS-DOS | ST | 64er |
|---|---|---|---|---|---|
| Line of Fire | ACT | 59.50 | - | 59.50 | - |
| Loom | ADV | 69.50 | 69.50 | 69.50 | - |
| Loopz | STR | 59.50 | 69.50 | 59.50 | - |
| Lords of Doom | ADV | 64.50 | 69.50 | 64.50 | 39.50 |
| Lotus Esprit Turbo | SIM | 64.50 | - | 64.50 | - |
| M 1 Tank Platoon | SIM | 84.50 | 84.50 | 84.50 | - |
| M U D S | ACT | 69.50 | 79.50 | - | - |
| Masterblazer | ACT | 69.50 | - | 69.50 | - |
| Maupiti Island | ADV | 69.50 | - | 69.50 | - |
| Mean Streets | ACT | 64.50 | - | 64.50 | - |
| Midwinter | STR | 64.50 | 69.50 | 64.50 | - |
| MIG 29 Fulcrum | SIM | o.A. | o.A. | - | - |
| Might and Magic 2 | ADV | 64.50 | 71.50 | - | 49.50 |
| **Moonbase** | **STR** | - | **84.50** | - | - |
| Murder | ADV | 69.50 | 74.50 | 52.50 | 44.50 |
| Murder in Space | ADV | 74.50 | 74.50 | 74.50 | - |
| Mystical | ADV | 69.50 | - | 69.50 | - |
| N A R C | ACT | 59.50 | - | - | 39.50 |
| Nightbreed Action | ACT | 74.50 | - | - | - |
| Nightbreed Adventure | ADV | 74.50 | - | - | - |
| Nighthunter | ACT | 67.50 | - | 67.50 | - |
| Oil Imperium | STR | 49.50 | 49.50 | 49.50 | 39.50 |
| Oih Well | ACT | - | 59.50 | - | - |
| On the Road | SIM | 69.50 | 69.50 | 69.50 | - |
| Operation Stealth | ADV | 64.50 | 74.50 | 64.50 | - |
| Pang | ACT | 64.50 | - | 64.50 | - |
| Paradroid 90 | ACT | 59.50 | - | 59.50 | - |
| PGA Tour Golf | SIM | o.A. | 64.50 | - | - |
| Pirates | STR | 64.50 | 59.50 | 64.50 | 49.50 |
| Pool of Radiance | ROL | 64.50 | 58.50 | 64.50 | 59.50 |
| Populous | | 64.50 | 64.50 | 64.50 | - |
| **Powermonger** | **SIM** | **69.50** | - | **69.50** | - |
| Over the Net | SIM | 64.50 | - | - | - |
| Prince of Persia | ADV | 64.50 | 64.50 | 64.50 | - |
| Railroad Tycoon | SIM | o.A. | 84.50 | - | - |
| Rainbow Island | GES | 58.50 | - | 49.50 | 39.50 |
| Rotox | ACT | 69.50 | 69.50 | 64.50 | - |
| Reederei | SIM | 48.50 | - | 44.50 | 34.50 |
| **Rise of the Dragon (SIERRA)** | **ROL** | - | **89.50** | - | - |
| Saint Dragon | ACT | 64.50 | - | 64.50 | - |
| Sarakon | SIM | 64.50 | 64.50 | 64.50 | 49.50 |
| **Savage Empire - Worlds of Ultima** | | | **79.50** | - | - |
| Second World | SIM | 64.50 | 59.50 | 64.50 | 39.50 |
| Secret o. t. Monkey Isl. | ADV | 89.50 | 59.50 | 89.50 | - |
| Silent Service 2 | SIM | o.A. | 89.50 | - | - |
| Sim City | STR | 69.50 | 64.50 | 71.50 | 49.50 |
| Sim Earth ob es wohl schon erschienen ist ? | | | | | |
| Snowstrike | ACT | 64.50 | 64.50 | 49.50 | 39.50 |
| Space Quest 2 | ADV | 89.50 | 89.50 | 89.50 | - |
| Space Quest 3 | ADV | 89.50 | 89.50 | 89.50 | - |
| Space Quest 4 | ADV | - | o.A. | - | - |
| Starflight | SIM | 59.50 | 59.50 | 59.50 | 36.50 |
| Stormovik SU 25 | SIM | - | 72.50 | - | - |
| Stratego | STR | - | 79.50 | - | - |
| Supremacy | STR | 72.50 | - | - | - |
| Team Yankee | SIM | 72.50 | - | 72.50 | - |
| Teenage Mutant Hero Turtles | ACT | 64.50 | 79.50 | 64.50 | 44.50 |
| Test Drive 3 | SIM | o.A. | 74.50 | - | - |
| The Immortal | ACT | 64.50 | - | - | - |
| Their Finest Hour | SIM | 69.50 | 69.50 | 69.50 | - |
| Time Race | ADV | 64.50 | 64.50 | 64.50 | - |
| **Tower FRA** | **SIM** | **72.50** | - | - | - |
| Trans World | SIM | 69.50 | 74.50 | 64.50 | - |
| Ultima 5 | ROL | 69.50 | 69.50 | 69.50 | 58.50 |
| Ultima 6 | ROL | o.A. | 89.50 | - | - |
| Unreal | ADV | 69.50 | - | - | - |
| Wayne Gretzky 2 | SIM | - | 74.50 | - | - |
| WILD WEST WORLD | SIM | 89.50 | - | - | - |
| Wing Commander englisch | SIM | o.A. | 79.50 | - | - |
| mit dt. Spielbeschr. | | o.A. | 94.50 | - | - |
| Wings | SIM | 74.50 | - | - | - |
| **Wolfpack** | **SIM** | **84.50** | **84.50** | - | - |
| Wonderland | ADV | o.A. | 89.50 | - | - |
| Wrath of Demon | ACT | 69.50 | - | 69.50 | - |
| X-Out | ACT | 51.50 | - | 51.50 | 37.50 |
| Z-Out | ACT | 59.50 | - | 59.50 | - |
| Xiphos | ACT | 64.50 | - | 64.50 | - |
| Zak McKracken | ADV | 64.50 | - | 64.50 | 49.50 |

## AMIGA ZUBEHÖR

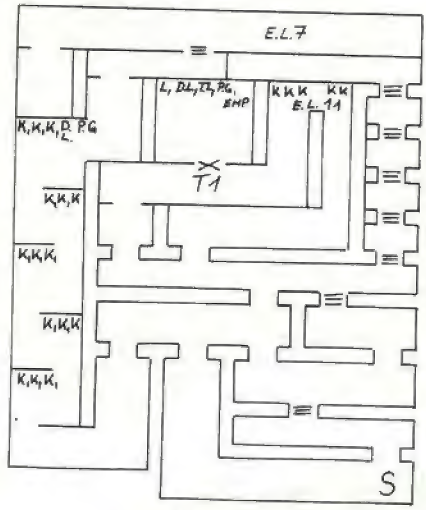
| | |
|---|---|
| 3.5 externes Qualitätslaufwerk mit Bus und abschaltbar | DM 189,- |
| 5.25 ext. Qualitätslaufwerk, Bus/abschaltbar/40/80 | DM 249,- |
| 5.25 interne Laufwerke für AMIGA 2000 als df1 | DM 249,- |
| als df2 | DM 345,- |
| 512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500, abschaltbar mit Akku Uhr, Megabit-Technik Spitzenqualität | DM 129,- |
| Gravis justierbarer Joystick schwarz | DM 89,- |
| transparent | DM 94,- |
| Gravis Maustick, m. Mausfunkt., nie wieder umstöpseln | DM 189,- |
| Einsteiger Set - 18 Publ. Domain Disketten mit Spielen | DM 69,- |

## PC ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| Ad Lib Soundboard mit Juke Box Software Anleitung dt. | DM 239,- |
| Ad Lib Soundboard mit Visual Composer Anleitung dt. | DM 279,- |
| Sound Blaster Sound Board Anleitung dt. | DM 359,- |
| Sound Set bestehend aus: Sound Blaster, Wing Commander, Aktivboxen und Joystick | DM 529,- |
| VGA Karte 16/512 für 1024 x 768 Auflösung | DM 279,- |
| VGA Karte 16/1024 für 1024 x 768 bei 256 Farben | DM 569,- |
| Passender Colormonitor zu den VGA Karten | DM 899,- |
| Gravis justierbarer Joystick für XT/AT | DM 93,- |
| Einsteiger Set - 15 Publ. Domain Disketten mit Spielen | DM 69,- |

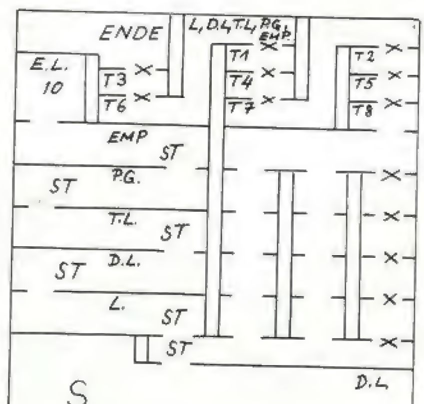
*Wir liefern wann immer möglich Software mit deutschen Anleitungen. Manche Titel waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar, andere fanden hier keinen Platz mehr.*

Versandbedingungen: Bei Vorkasse - DM 5.00, bei Nachnahme - DM 7.00. Ausland nur Vorkasse. EC-Scheck - DM 12.00
Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 9 - 11 & 14 - 19 Uhr • Tel. 02162 / 12073 • Anrufbeantw. 24Std. • Fax 02162/ 12074
Bestellungen schriftlich: HAMO K. Rösges • Rahserstr. 235 • 4060 Viersen 1
SEGA • NINTENDO • ATARI Lynx • Micro Genius • PC Engine • NEO GEO · Konsolen & Games (Japan / USA)
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen DM 1.60 in Briefmarken.

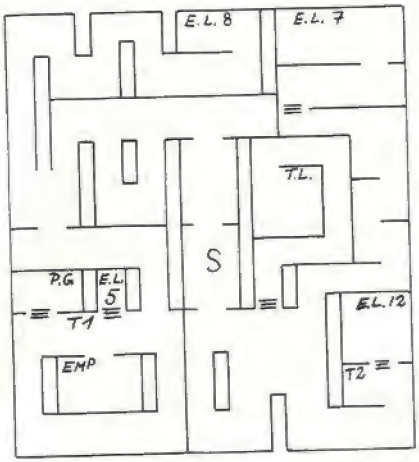

## LEVEL 4

T1-0394




## LEVEL 5

T1-8658 T5-0912
T2-5462 T6-0974
T3-9973 T7-7865
T4-7642 T8-4285




Der sechste Level. Im nächsten Monat folgen die restlichen fünf.

LEVEL 6

T1-9722
T2-8765

| | | |
|---|---|---|
| Bonapart | 2 x | AA |
| Sheba | 2 x | BB |
| Skinny | 2 x | AB |
| M.C.Fire | 2 x | AC |
| Edwina | 2 x | BA |
| Monda | 2 x | BC |
| Robochic | 2 x | CA |
| Braniac | 2 x | CB |
| El Toro | 2 x | rechtsB |
| Weezil | 2 x | linksB |
| Baff | 2 x | obenB |
| Spidra | 2 x | untenB |
| Guana | 2 x | linksA |
| Ramses | 2 x | rechtsA |
| Stump | 2 x | obenA |
| Webra | 2 x | untenA |

## Fatman (Mega Drive)

Wer sich bei "Fatman" gerne die Mutanten späterer Zweikämpfe anschauen würde, ohne sich dabei sämtliche Finger zu brechen, kann auf folgende Möglichkeit zur Levelanwahl von Antonius Sturm aus Lüdenscheid zurückgreifen. Drückt die Tastenkombination während die Überschrift "Fatman-Press Start" erscheint. *wi*

## Devil Crash (PC-Engine)

Zwei nette Paßwörter von John Sternheimer zum Höllenflipper "Devil Crush": *wi*

BDGHTVWHGF
JDKMEJMFGH

LIFETIMES PRÄSENTIERT: ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.
Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. -Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Herkules - Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25". Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95 oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen, zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON 0 23 61 / 3 82 67 TELEFAX 0 23 61 / 65 27 44 BTX 0236 / 373214 MAILBOX 0 23 61 / 37 32 74

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE- Granada, Junction, Micky Mouse,R. Angel, Sh. Dancer...
PC-ENGINE- Avenger, Badman,Legion, Car Race, Darius, Kadash, Y's E...
GAMEBOY- Alle aktuelle Module a. A.
SEGA GAME GEAR- Golf, Pengo, Columns, Monaco GP.....
NEO GEO- Cyberlib, Jum Jum Kid....

Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.

TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1

! SCHWEIZ !

Der Videospiele-Versand fuer die Schweiz
Vertrieb von saemtlichen Konsolen

NEO GEO
SUPER GRAFX
PC Engine
SEGA
MEGA DRIVE
Nintendo
GAME BOY

MEDIA ELECTRONICS, Postfach 7273, 3001 Bern
Tel:031/361 345 - Tel:031/518 777 18-22 Uhr / Samstag ganzer Tag
Händleranfragen erwünscht!

# COMPY SHOP

## Computer und Videospiele

| AMIGA | PC |
|---|---|
| POOL OF RADIA. ... 89,00DM | STORMOVIK ... 89,00DM |
| A-10 TANK KILLER ... 89,00DM | BACK T. T. FUT. 2 ... 84,80DM |
| F-19 STEALTH FIG. ... 89,00DM | ISHIDO ... 89,00DM |
| GREMLINS 2 ... 79,80DM | PORTS OF CALL ... 99,00DM |
| IMMORTAL (1MB) ... 79,80DM | STELLAR 7 ... 64,80DM |
| MAGIC FLY (1MB) ... 79,80DM | FIREHAWK ... 64,80DM |
| KILLING GAME S. ... 74,80DM | STAR CONTROL ... 89,00DM |
| FINAL BATTLE ... 74,80DM | AD-LIB KARTE ... 298,00DM |
| SPELLBOUND ... 59,80DM | SOUND BLASTER ... 448,00DM |
| CADAVER ... 79,80DM | TAC 1+ JOYSTICK ... 74,80DM |
| SARAKON ... 74,80DM | GAMECARD ... 29,00DM |
| *Speichererweiterung Amiga 500 mit Wings oder Immortal oder Magic Fly oder Dungeon Master nur 198,00DM* | *Golden Image Optische Mouse für den PC ... 179,00DM* |
| SEGA | |
| Master System ... 199,00DM | Game Boy ... 169,00DM |
| Mega Drive ... 498,00DM | *Spiele dafür ab 49,00DM* |
| | ATARI Lynx ... 398,00DM |
| | *Spiele dafür ab 79,00DM* |
| *Für beide Systeme haben wir ein umfangreiches Software-Angebot am Lager.* | *Alle Sega, Nintendo und Lynx Spiele und Hardware werden mit deutschsprachigen Anleitungen geliefert!* |

Natürlich können Sie sich alles bei uns im Geschäft ansehen!
Oder fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!
Bitte System angeben!

Gneisenaustr. 29 - 4330 Mülheim Ruhr
✆ 0208-49/169 / 496178



Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 58
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551/4097

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

**NEWS · NEWS · NEWS · NEWS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vermillion engl. | 139,94 | Mickey Mouse | 84,94 |
| Dynamit Duke | 94,94 | Shadow Dancer | 99,94 |
| Fire Shark | 89,94 | Atomic Robokid | 99,94 |
| Hard Driving | 99,94 | Arrow Flash | 94,94 |
| Darius II | 119,94 | Elemetal Master | 99,94 |
| Ringside Angle | 99,94 | Hellfire | 84,94 |

NEU--Video-Spiele-Zeitung: **Mean Machines** 15,00

SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA-Enterprises Ltd.

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation. Sega Mega Drive und PC Engine sind Importgeräte ohne Ptz- und VDE Nummer.

*Gutschein*
Über den neuen kostenlosen Flashpoint Spezialkatalog
Bitte ausfüllen und zuschicken !
Name .....
Straße .....
Ort .....


# Cyber Core (PC-Engine)

Da lacht der Sonderwaffennarr: John Sternheimer hat bei "Cyber Core" eine Waffe entdeckt, die den meisten Ballerfans wahrscheinlich noch unbekannt ist. Sammelt die Power-Ups in der Reihenfolge Rot, Blau, Grün, Grün, Gelb, Rot. Laßt Euch dreimal treffen, so daß Ihr alle Schutzschilder verliert. Dann ein weiteres Mal treffen lassen. Jetzt bekommt Ihr Euer Geschütz-Unikat, eine Waffe, die sich in ihrer Wirkung aus allen anderen Sonderwaffen zusammensetzt! *wi*

# Double Dragon (Sega)

Wie "Double Dragon"-Spieler P. Wittmann aus Pöring auf folgenden Cheat kam, würde mich wirklich interessieren. Wenn Ihr ganz am Anfang des vierten Levels 10mal springt, könnt Ihr in dieser Runde mit Continue weitermachen. *wi*

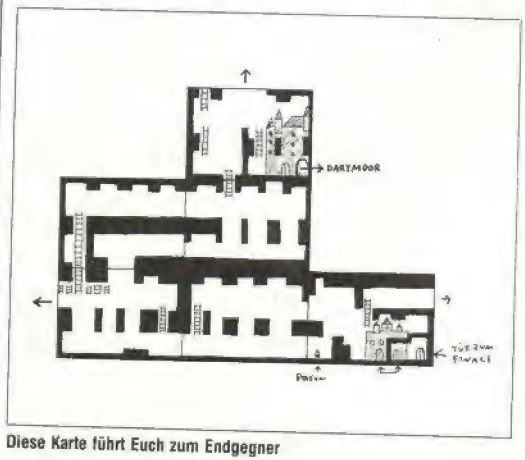
# Faxanadu (NES)

Alexander Moser aus Biberach erläutert anhand einer Karte und mit Hilfe eines Paßworts den Weg in den letzten Spielabschnitt in das kleine Labyrinth des Endgegners. Andreas Kahl aus Köln lehrt Euch noch ein paar Codes mehr. Dieter Schwarz aus Lich schließlich beschert Euch ein Paßwort, das Euch sämtliche Ränge, volle Bewaffnung und die wichtigsten Gegenstände verschafft.

Dieter und Andreas beschreiben außerdem den Weg durchs Labyrinth zum Obermotz: Raus aus der Stadt, Leiter hoch und hinter der Mauer nach unten, fallenlassen und nach links gehen, fallenlassen, nach rechts weitergehen, Leiter hoch, auf den Steinen nach rechts springen, durch die Tür gehen, im Inneren die Leiter hinunter und nach links (durch die Öffnung) fallenlassen; jetzt müßtet Ihr bei dem freundlichen Kerl an der Decke sein, betretet die Plattform genau unter ihm und springt nach links. Leiter nach oben und durch die linke Tür (springendes Monster) direkt ins Finale.

Die Codes, wie immer ohne Gewähr: *wi*

"Schwarz' Code:"
AR??cv?,IJNJjQpiDmaWEIJ
"Daybreak Paßwort:"
tK??cv?9ohMZFAjGadMIP
"Andreas' Spielstände:"
0mkIgAkABCCgc
m3EYAAkXOAQgYA
2oKIADtkCEAWEIGO
3oqIADtkCEAaEIGO8
AHKIAftkCEAIxw
KZuMIntsCEIS5zpSmEA
7YuMntsCEIFg85zA
QoyMIntsIEIQpzpSk
oJ2cMn20EKFjopTnSUo
0KGecn21ELHZqBc5yJK0
5Leecn21ELHZqIg5yJK2EA
hpeecn21ELHZqBQ50k
75.fcn?8IJMZjIpDnSQ




**Diese Karte führt Euch zum Endgegner**

# Blue Lightning (Lynx)

Echte "Blue Lightning"-Piloten kennen den erschreckten Ausruf ihres Lynx "You're crazy!". Frank Rabke aus Deensen erklärt, wie auch Flug-Anfänger in den "Genuß" dieser Beschimpfung kommen. Zündet in der vierten Mission (BELL) den Afterburner. Das bekannte "You've got guts!" erscheint und man kassiert kurz vor dem Ende der Mission den "Gutsy Bonus" in Höhe von 30 000 Punkten. Zündet Ihr den Afterburner jedoch gleich zweimal hintereinander, meint das Lynx "Du bist verrückt!" und rückt den knackigen "Lunatic Bonus" in Höhe von 65 000 heraus. *wi*

# Thunderforce III (Mega Drive)

Finale Tips zur Ballerei "Thunderforce III" liefert Tanri Saglam aus Bamberg. Ihr müßt aber zu den absoluten Top-Sternenkriegern gehören; seid Ihr nicht in der Lage, das Modul durchzuspielen, bringen Euch die Tips, die sich nur auf den grandiosen Abspann beziehen, nichts. Um so mehr Punkte Ihr sammelt, desto schneller rauschen die Sterne in der Endsequenz an Euch vorbei. Außerdem solltet Ihr während der Schlußbilder (nachdem das Raumschiff in die Basis eingeflogen ist) spaßeshalber den Knopf C drücken. Im 1. Bild winkt Euch dann der Pilot zu, im 2. Bild zwinkert er mit dem Auge. *wi*

# Teenage Turtles (Game Boy)

Probleme mit den Bonuslevels des "Ninja Turtles"-Moduls für den Game Boy? Udo Rausch aus Hockenheim schafft Abhilfe: Wenn Ihr im Menü zur Levelanwahl "A", "B" und Select gleichzeitig drückt, erscheint ein Fragezeichen hinter der Fünf. Wenn Ihr dieses anwählt, könnt Ihr in den Bonus-Stages ein wenig üben. *wi*

# Paranoia (PC-Engine)

Das Engine-Ballerspektakel "Paranoia" ist immer gut für ein paar böse Überraschungen. Uwe Bolz aus Höchstadt warnt Euch davor, im Titelbild die Tasten I, II, Run, Select gemeinsam mit dem Steuerkreuz (nach oben) gedrückt zu halten. Nach der Begrüßung "Welcome to Paranoia World II" sollten Baller-Anfänger ihre Konsole besser ausschalten... *wi*

**Nur für Paranoia-Profis ist dieses Szenario gedacht**

# Double Dragon II (NES)

Euch genügen die paar kümmerlichen Leben nicht, die Euch das Prügelmodul "Double Dragon II" zur Verfügung stellt? Udo Rausch aus Hokkenheim hat einen genial einfachen Trick der Marke "Besonders mies", mit dem Ihr die Anzahl Eurer Leben verdoppeln könnt. Begebt Euch in den Zwei-Spieler-Modus und verprügelt Euren Bildschirm-Bruder. Für jedes Leben, das er durch Eure Schläge verliert, bekommt Ihr eines dazu! *wi*

# Super Monaco GP (Mega Drive)

Burkhard Frankenfeld ist in Wiedenbrück zu Hause, heimisch fühlt er sich aber auf allen Rennstrecken der Welt. Er sammelte neben vielen, vielen Weltmeisterschaftspunkten auch alle Paßwörter des Raser-Moduls "Super Monaco GP" fürs Mega Drive. Um das Modul wirklich in die Knie zu zwingen, müßt Ihr zweimal Weltmeister werden. Windschattenfahren zahlt sich aus! Hier sind die Codes für beide Saisons, komplett und nach Rennstrecken geordnet: *wi*

1. Saison

| Passwort für | Passwort |
|---|---|
| Brasilien (2) | 0640 3002 0000 9100 0000 RA23 4567 09AB 0CDE F000 0000 0000 0000 0000 1200 DDB8 |
| Frankreich (3) | 0FA0 3005 0000 8200 0000 RA23 4567 09AB 0CDE F000 0000 0000 0000 0000 1200 2FAC |
| Ungarn (4) | 0LE0 A006 4000 4000 0002 H123 4567 09AB CBDE F000 0000 0000 0000 0000 3200 804F |
| Deutschland (5) | 0464 D307 4000 M010 0000 9123 4567 8PA0 BCDE F000 0000 0000 0000 0000 4200 BBB6 |
| U.S.A. (6) | 0V99 5A03 0000 0000 0002 H123 0567 49AC B8DE F001 0000 0000 0000 0000 5200 EC2D |
| Kanada (7) | 05CA EE02 F000 0000 0006 3H23 0567 89AC B8DE F801 0000 0000 0000 0000 6100 4C52 |
| England (8) | 0NGB BE33 H000 0000 0002 0023 H567 49CA B8DE F601 0000 0000 0001 0000 7200 E706 |
| Italien (9) | 0IHF F33 H060 0000 0002 0023 H567 49CA B8DE F601 0000 0000 0001 0000 8200 4D72 |
| Portugal (10) | 0SKN 2F43 H030 0000 0002 0023 H567 49CA B8DE F601 0000 0000 0001 0000 9200 86FF |
| Spanien (11) | 0ZKN L43 H010 0000 0003 0023 H567 49CA B8DE F601 0000 0000 0001 0000 A200 8C9 |
| Mexiko (12) | 0RPU R123 K010 0000 0002 0023 H567 49CA B8DE F601 0000 0000 0001 0000 B200 9D4F |
| Japan (13) | 0KT4 UL54 K0N0 0000 0002 0023 H567 49CA B8DE F081 0000 0000 0001 0000 C200 4BED |
| Belgien (14) | 0D36 1M54 K080 0000 0002 0023 H567 49CA B8DE F092 0000 0000 0001 0000 D200 B64A |
| Australien (15) | 0M7C 4M54 L0T0 0000 0002 0023 H567 49CA B8DE F092 0000 0000 0001 0000 E200 7DDA |
| Monaco (16) | 0V9T 8M55 00T0 0000 0002 0023 H567 49CA B8DE F092 0000 0000 0001 0000 F200 6FFF |
| "Next year" | 4050 0000 0000 0000 0000 0006 D5 3627 B14C FA89 E000 0000 0000 0000 G200 FA0F |

2. Saison

| Passwort für | Passwort |
|---|---|
| Brasilien (2) | 8600 3010 4800 2000 0008 06D5 3627 B14C FA89 E000 0000 0002 0000 1200 7C34 |
| Frankreich (3) | 8C00 5020 7100 6000 0008 06D5 3627 B14C FA89 E000 0000 0002 0000 2100 81DC |
| Ungarn (4) | 0M00 8030 D0C0 8000 0011 PAD5 3627 B40C FA89 E000 0000 0002 0000 3200 5AA1 |
| Deutschland (5) | 0010 A030 6040 E000 0011 PAD5 3627 B40C FA89 E000 0000 0002 0000 4100 E231 |
| U.S.A. (6) | 0010 8070 2070 6000 0010 LAD5 3607 B42C FA89 E800 1000 0002 0000 5200 DC16 |
| Kanada (7) | 0640 D060 N170 0000 0011 LATS 3607 B42C FA89 E800 1000 0002 0000 6200 7A55 |
| England (8) | 0A70 FDP0 TA70 H000 0011 LATS 3607 B42C FA89 E800 1000 0002 0000 7100 602C |
| Italien (9) | 0620 6070 0180 L000 0010 H105 3607 B42C FA89 E870 0100 0002 0000 8200 0A01 |
| Portugal (10) | 0MR0 H070 3A0N 0000 0010 H105 3607 B32C FA89 E820 0100 0002 0000 9200 2862 |
| Spanien (11) | 0SK4 7080 3100 N000 0010 H105 3607 B42C FA89 E820 0100 0002 0000 A200 049E |
| Mexiko (12) | 0ZT8 MDA0 7260 N000 0010 H105 3607 B42C FA89 E620 0100 0002 0000 8200 DA5C |
| Japan (13) | 0364 P080 8260 P000 0010 H105 3607 B42C FA89 E630 0100 0002 0000 C200 6AE0 |
| Belgien (14) | 0EF4 0080 E210 T000 0010 H105 3607 B42C FA89 E630 0100 0002 0000 D200 8C8A |
| Australien (15) | 0W04 7080 H2M0 V000 0010 H105 3607 B42C FA89 E630 0100 0002 0000 E200 D1D9 |
| Monaco (16) | 00AA TOC0 H2P0 V000 0010 H105 3607 B42C FA89 E640 0100 0002 0000 F200 E946 |
| | |

**Doppelweltmeister Burkhard Frankenfeld präsentiert sämtliche "Super Monaco GP"-Code**

**WISSEN SIE, WARUM WIR EINEN HIT NACH DEM ANDEREN PRODUZIEREN?**

STARBYTE

**BOMICO Serviceline**
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/7 60 67
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

**Vertrieb: BOMICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

# Dragon Wars Clue-Book

**Dragon Wars leichtgemacht mit dem passenden Lösungsbuch. Karten, Tabellen und feine Tips erleichtern Euch das Überleben auf dem Wasserplaneten Oceana.**

## Teil 2

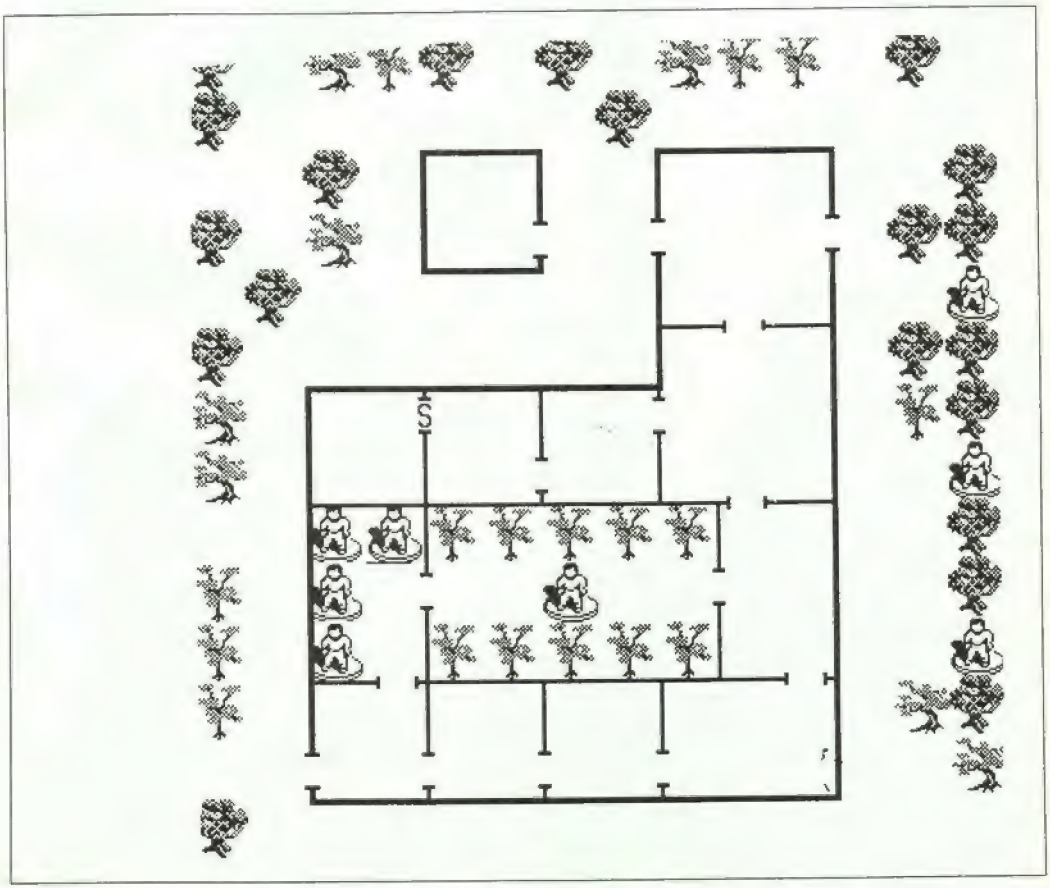
Und weiter führen wir verlorene Abenteurer durch die finsteren Länder des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue-Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. In dieser Ausgabe gibt's die nähere Beschreibung von Mog's Sklavengut sowie einige feinen Listen, die Licht in den dunklen Item-Dschungel bringen. *mh/vw*

## Mog's Sklavengut

Ich bin der Welt größter Künstler. Daran besteht kein Zweifel. Meine Kunstwerke werden zur Erbauung von Kretins, wie Ihr es seid, in meinem Sklavengut auf der Insel Forlorn ausgestellt. Ihr solltet mal auf einen Besuch vorbeischauen, aber faßt nichts an.

Ich unterhalte eine starke Garnison in einem Seitenflügel meines Heims, also denkt nicht, daß Ihr mit irgendetwas verschwinden könntet. Meine besten Kunstwerke sind in dem mittleren Garten ausgestellt. Mein Schatz ist in dem Raum, der sich im Nordwesten an den Garten anschließt, verborgen. Auch wenn Ihr Euch Euren Weg durch meine Wachen kämpfen solltet, Ihr werdet nicht genug Kraft haben, mein Gold mitzunehmen.

— Mog



# Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

**Laut ASM seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus**

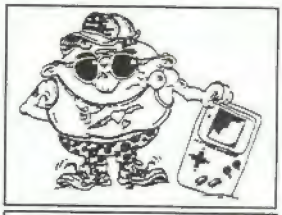
## BABY STAPELT HOCH

**Irgendwo: Der jüngste Softwarehändler ist wahrscheinlich Baby H., das gerade einen Versandhandel gestartet hat.**

Der Altersrekord sorgte jedoch auch für Kritik. Als so junger Neuling würde man doch sicher einige Fehler machen, die letztlich die Kunden bezahlen müßten. "Ach Quatsch", wehrt sich der Newcomer. "Ich bin zwar nicht - wie etwa Joysoft - schon seit mehr als 7 Jahren dabei, aber was die an Erfahrung voraus haben, das hole ich bestimmt auf." Und mit einem Augenzwinkern fügt er hinzu: "Außerdem: Wenn ich bei Kunden Fehler mache, dann haben sie ja schon bei mir gekauft - was soll's also?"

## DAS GAME BOY-FIEBER

**Irgendwo: F. Reak hat ein Mittel gefunden, mit dem man endlich den Game Boy ohne Wehmut nutzen kann.**



"Lange Zeit hatte ich das Problem vieler Game Boy-Besitzer", verrät er. "Ich dachte immer wehmütig an die bescheidene Auswahl vorhandener Module für meinen 'Tragbaren'. Doch dann stieß ich auf Joysoft. Die haben über 60 Spiele für ihn im Programm, die sie aus der ganzen Welt zusammengetragen haben. Außerdem hat Joysoft einen Super-Service und achtet darauf, daß ich die Anleitung verstehe. Sie legen den Spielen eine starke deutsche Kurzanleitung bei. Damit hat der Spielspaß keine Grenzen mehr!"

| Titel | Amiga | Atari ST | MS-DOS |
|---|---|---|---|
| Alpha Waves ** | 69.90 | 64.90 | –.– |
| ATF II | 69.90 | 69.90 | 69.90 |
| Battle Command | 74.90 | 74.90 | –.– |
| Covert Action | –.– | –.– | 99.00 |
| Crime Time */** | 69.90 | 64.90 | –.– |
| Dino Wars ** | 49.90 | 49.90 | –.– |
| Death Trap | 69.90 | 69.90 | –.– |
| Dragon Breed ** | 64.90 | 64.90 | –.– |
| Final Battle | 64.90 | 64.90 | –.– |
| Golden Axe | 64.90 | 64.90 | –.– |
| Interceptor | –.– | –.– | 79.90 |
| Knight Sky | –.– | –.– | 99.00 |
| Lemmings * | 64.90 | –.– | –.– |
| Lightspeed * | –.– | –.– | 99.00 |
| Night Breed | 64.90 | –.– | –.– |
| Oils Well | –.– | –.– | 69.90 |
| Panza Kick Boxing* | 79.90 | 79.90 | –.– |
| Sim Earth * | –.– | –.– | 99.00 |
| Second World ** | 49.90 | 49.90 | –.– |
| Savage Empire HD | –.– | –.– | 87.00 |
| Speedball II | 64.90 | 64.90 | –.– |
| Super Offroad ** | 64.90 | –.– | –.– |
| Super Skweek * | 59.90 | 59.90 | –.– |
| Tower F.R.A. (1 MB) | 69.90 | –.– | –.– |
| Wing Commander | –.– | –.– | 84.90 |
| Wing Com. Mission Disk | | –.– | 39.90 |
| Wolfpack ** | 77.00 | –.– | 99.00 |

Kostenlose Info- & Preisliste gefällig? - Anruf genügt!

Unsere stärkste Nummer...

**02 21-44 30 56**

KÖLN 41 (0221/443056)
Gottesweg 157

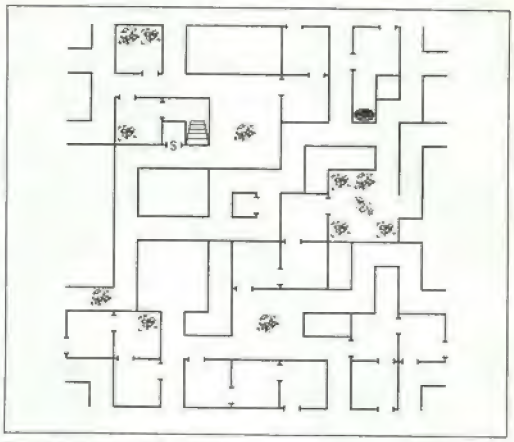
KÖLN 1 (0221/239526)
Mathiasstr. 24-26

BONN (0228/659726)
Münsterstr. 18

DÜSSELDORF 1 (0211/364445)
Pempelforter Str. 47

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. (** = deutsche Anleitung)

Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

**Finster ist's in den Sklavenminen**

## Kleiner Item-Führer

Unterwegs werdet Ihr auf Euren Reisen eine ganze Menge Waffen und andere Gegenstände finden. Meistens kann man nur mit Mühe herausbekommen, welche Waffe für welchen Charakter gut ist und wieviel Schaden das neue Schwert anrichtet, oder wer die neue Rüstung tragen kann. Mit dieser famosen Liste bringen wir Licht in das Dunkel.

## Fernwaffen

### Bogen

| Name | Reichweite | Dexterity | Extras |
|---|---|---|---|
| Bow | 20' | 10 | |
| Long Bow | 40' | 14 | +1 AV |
| Great Bow | 50' | 16 | +1 AV |
| Archer's Bow | 50' | 18 | +3 AV |
| Magic Bow | 70' | 10 | +4 AV |
| Gatlin Bow | 20' | 10 | Can fire 1, 3 or all arrows in quiver |

### Armbrüste

| Name | Reichweite | Dexterity | Extras |
|---|---|---|---|
| Crossbow | 30' | 12 | |
| Tri-Cross | 30' | 15 | +1 AV, can fire 1 or 3 bolts |

### Wurfwaffen

| Name | Reichweite | Dexterity | Extras |
|---|---|---|---|
| Javelin | 30' | 12 | 1d6 |
| Spear | 40' | 12 | 1d8 |
| Fire Spear | 50' | 14 | 1d12 |
| Boomerang | 50' | 12 or 14 | 1d12 or 2d20 |
| Barbed Spear | 40' | 16 | 1d20 |
| Trident | 40' | 15 | 2d20 |

### Pfeile

| Name | Reichweite | Dexterity | Extras |
|---|---|---|---|
| Arrow | 1d6 | | |
| White Arrow | 1d8 | | |
| Silver Arrow | 1d12 | | |
| Grey Arrow | 1d20 | | |
| Magic Arrow | 1d20 | | |
| Magic Quiver | 1d4 | | Always full |

## Bolzen

| Name | Reichweite | Dexterity | Extras |
|---|---|---|---|
| Bolt | 1d4 | | |
| Long Bolt | 1d4 | | +20' range |
| Pierce Bolt | 1d6 | | +1 AV |
| Mega Bolt | 1d20 | | |
| Dead Bolt | 1d20 | | |

## Nahkampfwaffen

### Äxte

| Name | Schaden | Minimum Stärke | Extras |
|---|---|---|---|
| Small Pick | 1d4 | 4 | |
| Pick | 1d6 | 7 | |
| Hand Axe | 1d6 | 5 | |
| Battle Axe | 1d12 | 17 | -1 AV |
| War Axe | 1d12 | 18 | -3 AV |
| Rusty Axe | 1d20 | 18 | -3 AV |
| Axe Of Kalah | 1d12 | 18 | +4 AV, can attack 20'-50' for 1d20 |
| Magic Axe | 1d30 | 20 | +1 AV |
| Nature Axe | 1d30 | 18 | -6 AV |

### Flails

| Name | Schaden | Minimum Stärke | Extras |
|---|---|---|---|
| Flail | 1d6 | 10 | |
| War Flail | 1d12 | 10 | |
| Bladed Flail | 1d12 | 10 | |
| Runed Flail | 1d20 | 14 | +2 AV, +1 armor |
| Barbed Flail | 1d30 | 16 | +2 armor |
| Spiked Flail | 4d20 | 16 | +2 AV, +1 armor |

### Schwerter

| Name | Schaden | Minimum Stärke | Extras |
|---|---|---|---|
| Dagger | 1d4 | 3 | +1 AV |
| Ruby Dagger | 1d4 | 3 | +3 AV |
| Shortsword | 1d6 | 8 | +1 AV |
| Broadsword | 1d8 | 12 | +1 AV |
| Hook | 1d8 | 12 | +1 AV |
| Magic Sword | 1d12 | 17 | +1 AV |
| Fire Sword | 1d12 | 17 | +2 AV, +1 armor |
| Lance Sword | 1d20 | 12 | +1 AV, can attack foes at 20' |
| The Slicer | 1d30 | 17 | +4 AV, +2 armor |
| Glow Sword | 1d30 | 24 | +1 AV |
| Dragon Tooth | 2d20 | 12 | +8 AV, +2 armor can attack foes up to 60 |
| Freedom Sword | 1d100 | 15 | +15 AV, +5 armor, casts Inferno if blessed by the Universal God |

### Zweihändige Waffen

| Name | Schaden | Minimum Stärke | Extras |
|---|---|---|---|
| Polearm | 1d10 | 13 | +1 AV |
| Greatsword | 1d12 | 17 | +1 AV |
| Grand Sword | 2d12 | 22 | +1 AV |
| Mountain Sword | 1d30 | 2 (mountain lore) | +3 AV, +2 armor |
| Holy Lance | 3d20 | 13 | +4 AV |
| Heavy Sword | 8d10 | 25 | -3 AV |
| Dragon Sword | 4d20 | 21 | +3 AV |

### Maces

| Name | Schaden | Minimum Stärke | Extras |
|---|---|---|---|
| Mace | 1d8 | 10 | |
| Old Peg Leg | 1d8 | 10 | +1 AV |
| Hammer | 1d10 | 12 | |
| Long Mace | 1d20 | 15 | +1 AV, can attack foes at 20' |
| Holy Mace | 1d20 | 12 | +2 AV, +1 armor casts Exorcism spell |
| Druid's Mace | 1d20 | 12 | +2 AV, +2 armor, casts Cure All spell |
| Throw Mace | 2d12 | 18 | +1 AV, 1d12 at 20'-30' |
| Spiked Mace | 2d20 | 18 | |
| Crush Mace | 4d10 | 15 | |

VIDIS Electronic Vertriebs GmbH

Spaldingstraße 64, 2000 Hamburg 1
Telefon (040) 23 33 52 • Fax (040) 23 06 77

kompatible Spiele
**für das Nintendo®-System ***

| | |
|---|---|
| Impossible Mission II (2 Megabit/von Epyxx) | DM 89,- |
| Robodemons (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Galactic Crusader (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Silent Assault (von Color Dreams | DM 79,- |
| Metal Fighter (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Captain Comic (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Master Chu (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Crystal Mines (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Raid 2020 (von Color Dreams) | DM 79,- |
| P'radikus Conflict (von Color Dreams) | DM 79,- |

(weitere Spiele sind in Vorbereitung)

**für Atari VCS 2600 (und 7800):**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Decathlon | DM 39,- | Double Dragon | DM 49,- |
| F-14 Tom Cat | DM 49,- | BMX Air Master | DM 39,- |
| River Raid II | DM 39,- | Rampage | DM 49,- |
| My Golf | DM 39,- | Skateboardin' | DM 39,- |
| Kung Fu Master | DM 39,- | Chopper Command | DM 39,- |
| Keystone Kapers | DM 39,- | Ghostbusters | DM 39,- |
| Enduro | DM 39,- | Tennis (Activision) | DM 39,- |
| Pitfall | DM 39,- | Wrestling (Catchen) | DM 39,- |
| Sky Jinks | DM 29,- | H.E.R.O | DM 39,- |
| Frogger | DM 39,- | Summer Games | DM 39,- |
| Zaxxon | DM 39,- | Winter Games | DM 39,- |
| Donkey Kong | DM 39,- | Calif.Games | DM 39,- |
| Smurf | DM 39,- | Grand Prix | DM 39,- |

SUPER ACTION PAK in toller Geschenkverpackung (mit Pitfall, Grand Prix, Laser Blast, Barnstorming) DM 69,-

SPORTS ACTION PAK (auch in toller Geschenkverpackung) (mit Enduro, Ice Hockey, Dragster, Fishing Derby) DM 69,-

**für Atari 7800:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| F-18 Hornet | DM 59,- | Double Dragon | DM 59,- |
| Wrestling | DM 49,- | Kung Fu Master | DM 49,- |
| Super Skateboardin' | DM 49,- | F-14 Tom Cat | DM 49,- |

Alle Spiele von Activision, erstmals in Deutschland

**für C 64/128:**

SIX SIZZLERS SUPER PAK:
mit:
* Big trouble in little China
* The last Ninja
* Labyrinth
* Galactic Games
* X-15 Alpha Mission
* Firetrap

Disk. DM 29,90 Cass. DM 19,90

**Unsere Zahlungs- u. Lieferungsbedingungen:**
Wir liefern sofort nach Auftragseingang, solange der Vorrat reicht Versand per Nachnahme oder Vorauskasse plus 8,- DM (Inland). Versand ins Ausland nur gegen Vorauskasse plus 10,- DM.

*Alle genannten kompatiblen Spiele für das Nintendo-System wurden von Color Dreams bzw. Epyx entwickelt und hergestellt. Diese Produkte wurden nicht von Nintendo entwickelt, hergestellt oder gefördert. Color Dreams und Epyx stehen in keinerlei Verbindung mit Nintendo.

Nintendo und Nintendo Entertainment System sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co., Ltd.

Atari und Video Computer System sind eingetragene Warenzeichen von Atari Inc.

## Welche Gegenstände sind wichtig?

Gegenstände, die Ihr unbedingt haben müßt, sind die "Golden Boots", der "Signet Ring" und der "Dragon Gem". Die "Spectacles" sind nützlich, um zur Magierschule zurückzukehren, aber Ihr müßt diese Schule nicht besuchen, um das Spiel zu beenden. Das gleiche gilt für die "Water Breathing Potion" in den versunkenen Ruinen. Die Gegenstände "Pilgrim's Garb", "Citizen Papers", "Gouverner's Pass" und das "Enkidu Totem" sind nützlich, um im Lande herumzukommen. Von diesen vier Gegenständen wird nur "Pilgrim's Garb" benötigt, um das Spiel zu beenden (um nach Nisir hin und wieder zurückzukommen). Alles andere ist während des Spiels allgemein von Nutzen oder nur an einer bestimmten Stelle und kann nach Gebrauch weggeworfen oder verkauft werden. Die "Mushrooms", "Soul Bowl", "Jade Eyes", "Mirror", verschiedene "Stone Parts", "Roba's Skull", "Stone Hammer", "Key", Silver Key", "battered Cup", und die "Shovel" sind nur einmal von Nutzen und können nach dem Gebrauch an der richtigen Stelle bedenkenlos weggeworfen oder verkauft werden.

Wenn Items einen Preis haben, können sie gefahrlos verscherbelt werden. Der "Parrot", "Driftwood", "Flotsam", die "Crown", "rare Books", "Jewels" und die "Royal Robe" haben außer ihrem Verkaufswert keinen weiteren Nutzen.

## Hauptfundorte von Dragon Stones

Dragon Stones sind die Hauptquelle in Dilum für die Auffrischung magischer Energie. Benutzt sie weise, weil, bis auf wenige Ausnahmen wie einige Shops und kleinere Fundstätten, die unten aufgelisteten Steine alle sind, die existieren.

Nächstes Mal begeben wir uns in Tar's Ruinen (die Karte gibt's schon in dieser Ausgabe). Bis dahin wünschen wir Euch viel Vergnügen in der Stadt Purgatory. *mh/vw*

| Anzahl | Karte | Fundort |
|---|---|---|
| 5 | Slave Camp | Protected by the "wizard" in the central building |
| 6 | Tars Ruins | Behind the guardian snake at the east border |
| 5 | Tars Ruins Underground | Behind a secret door |
| 4 | Guarded Bridge | Behind a tree on the Purgatory side |
| 7 | Mystic Wood | Along the west coast |
| 5 | Phoebus | Room in northwest corner |
| 5 | Phoeban Dungeon | Treasure vault |
| 7 | Byzanople Dungeon | Treasure vault |
| 20 | Kingshome Dungeon | Treasure vault |
| 10 | Magan Underworld | In the fires |
| 10 | Magan Underworld | Near a small body of water south of Irkalla's realm |
| 10 | Heavily Guarded Bridge | Armory on Lansk side |
| 12 | Lansk Undercity | Under Irkalla's statue |
| 7 | Old Dock | Under statue |
| Dragon Eyes (half again as powerful as Dragon Stones) | | |
| 15 | Dragon Valley | Southwest corner |
| 30 | Nisir (Salvation) | Along the west wall |

## Sklavenminen

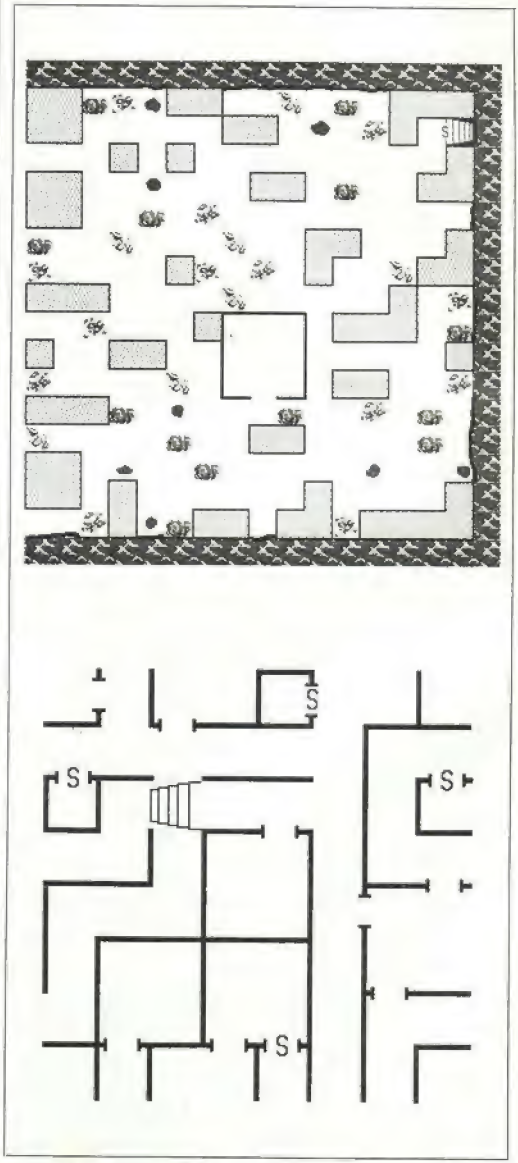
Ich arbeite an einem Plan. Ich glaube einen Weg gefunden zu haben, der aus den Minen führt. Ich hätte mich nie selbst in die Sklaverei verkauft, um Purgatory zu entfliehen, wenn ich gewußt hätte, das wie schwierig es sein würde aus den Minen zu entkommen.

Ich habe nicht viel Zeit. Wenn mich Mog's Wachen dabei erwischen wie ich mit Ausländern rede, werden sie mir die Haut abziehen — bei lebendigem Leib. Ich bin schon solange in diesen Minen, daß ich den Schmerz nicht fürchte, aber ich will noch nicht sterben.

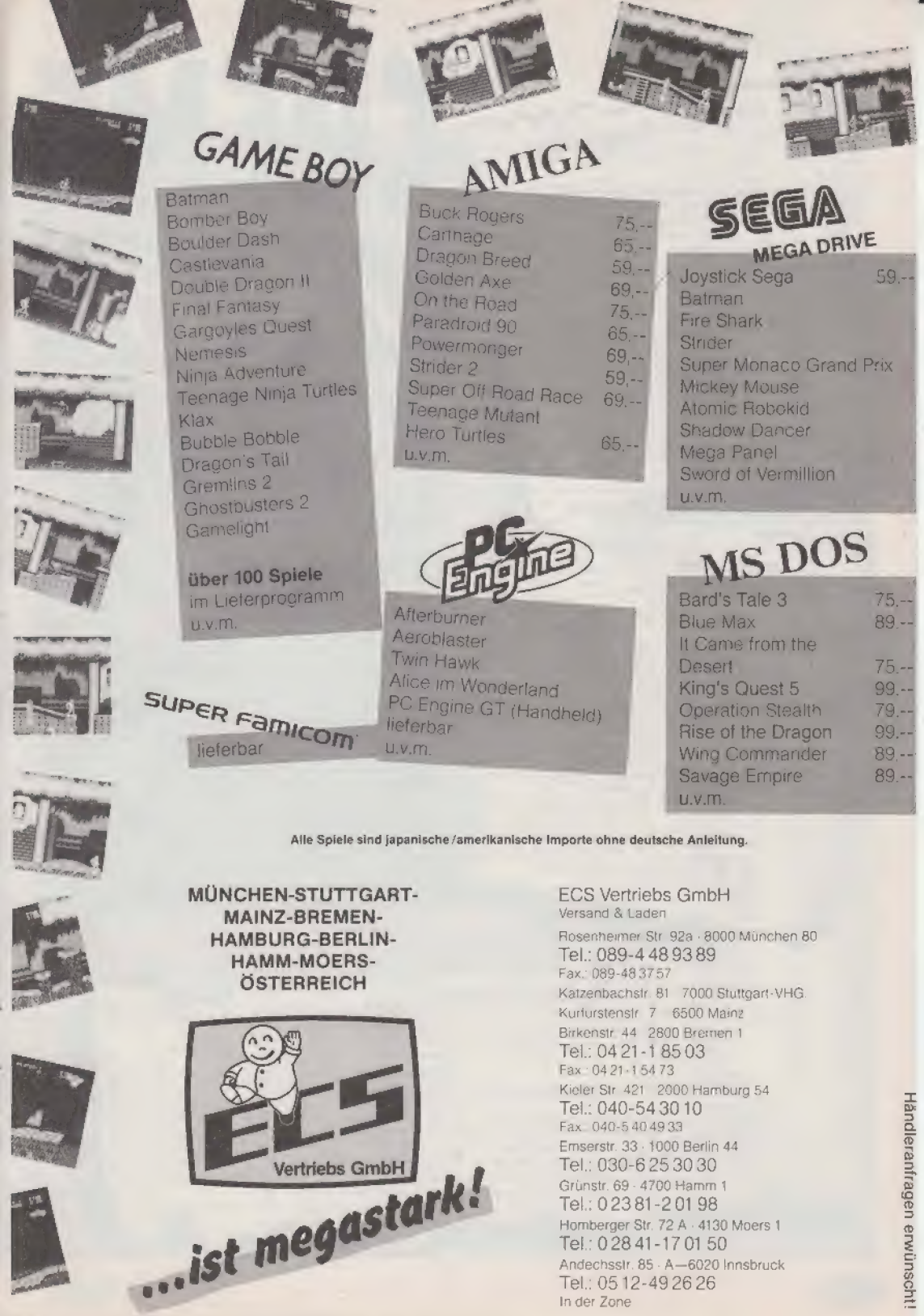
Es gibt keinen Weg den Minen zu entkommen, solange ich noch in Mog's Ketten gebunden bin. Die Wachen schlagen mich als Sport und die Ketten verhindern, daß ich meine Sachen wieder einsammeln kann. Der Schlüssel zur Flucht ist: die Ketten zerbrechen, meine Gegenstände wiederzufinden und dann für die Wachen den Spieß umzudrehen.

Der reichste Mann in den Minen liegt im Sterben. Ihr werdet ihn erkennen wenn Ihr ihn seht — er ist derjenige, der ein Paar Schuhe besitzt. Ich habe versucht mich mit ihm anzufreunden, aber leider ist er meistens ohne Bewußtsein, und wenn er wach ist, jammert er nur nach Wasser. Selbst wenn ich den Brunnen finde, der den Gerüchten nach hier in den Minen sein soll, wie sollte ich ihm das Wasser bringen? Es ist nicht die Art der Wachen, uns Trinkbecher zu geben. Es sind nicht die Schuhe des alten Mannes, die ich will — es sind die Schnürsenkel. Ich habe einen alten Axtstiel gefunden, und es liegen eine Menge loser Steine hier herum...mit den Senkeln, dem Stiel und den Steinen könnt' ich mir einen Hammer basteln. Und mit dem Hammer könnt' ich meine Ketten zerbrechen.

— ein Freund




Die Tars Ruinen inklusive Keller


GAME BOY
Batman
Bomber Boy
Boulder Dash
Castlevania
Double Dragon II
Final Fantasy
Gargoyles Quest
Nemesis
Ninja Adventure
Teenage Ninja Turtles
Klax
Bubble Bobble
Dragon's Tail
Gremlins 2
Ghostbusters 2
Gamelight
über 100 Spiele
im Lieferprogramm
u.v.m.
AMIGA
Buck Rogers 75,--
Carthage 65,--
Dragon Breed 59,--
Golden Axe 69,--
On the Road 75,--
Paradroid 90 65,--
Powermonger 69,--
Strider 2 59,--
Super Off Road Race 69,--
Teenage Mutant Hero Turtles 65,--
u.v.m.
SEGA
MEGA DRIVE
Joystick Sega 59,--
Batman
Fire Shark
Strider
Super Monaco Grand Prix
Mickey Mouse
Atomic Robokid
Shadow Dancer
Mega Panel
Sword of Vermillion
u.v.m.
PC Engine
Afterburner
Aeroblaster
Twin Hawk
Alice im Wonderland
PC Engine GT (Handheld)
lieferbar
u.v.m.
MS DOS
Bard's Tale 3 75,--
Blue Max 89,--
It Came from the Desert 75,--
King's Quest 5 99,--
Operation Stealth 79,--
Rise of the Dragon 99,--
Wing Commander 89,--
Savage Empire 89,--
u.v.m.
SUPER Famicom
lieferbar
Alle Spiele sind japanische/amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.
MÜNCHEN-STUTTGART-
MAINZ-BREMEN-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
ÖSTERREICH
ECS
Vertriebs GmbH
...ist megastark!
ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden
Rosenheimer Str. 92a · 8000 München 80
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57
Katzenbachstr. 81 · 7000 Stuttgart-VHG.
Kurfürstenstr. 7 · 6500 Mainz
Birkenstr. 44 · 2800 Bremen 1
Tel.: 04 21-1 85 03
Fax.: 04 21-1 54 73
Kieler Str. 421 · 2000 Hamburg 54
Tel.: 040-54 30 10
Fax.: 040-5 40 49 33
Emserstr. 33 · 1000 Berlin 44
Tel.: 030-6 25 30 30
Grünstr. 69 · 4700 Hamm 1
Tel.: 0 23 81-2 01 98
Homberger Str. 72 A · 4130 Moers 1
Tel.: 0 28 41-17 01 50
Andechsstr. 85 · A—6020 Innsbruck
Tel.: 05 12-49 26 26
In der Zone
Händleranfragen erwünscht!

# CREME de la CREME

## Die besten Amiga-Spiele

| Platz | Titel | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) Rainbow Islands | 91% | 4/90 |
| 2 | (2) Indiana Jones Adventure | 90% | 1/90 |
| 3 | (3) Pirates | 89% | 4/90 |
| 4 | (4) Klax | 89% | 8/90 |
| 5 | (5) Maniac Mansion | 88% | 3/90 |
| 6 | (6) Starflight | 86% | 3/90 |
| 7 | (7) Champions of Krynn | 89% | 8/90 |
| 8 | (—)Cadaver | 86% | 1/91 |
| 9 | (8) Red Storm Rising | 85% | 10/90 |
| 10 | (—)Curse of the Azure Bonds | 85% | 1/91 |

## Die besten Atari-ST-Spiele

| Platz | Titel | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) Chaos strikes back | 92% | 2/90 |
| 2 | (2) Rainbow Islands | 90% | 6/90 |
| 3 | (3) Ultima V | 90% | 4/90 |
| 4 | (4) Indiana Jones Adventure | 90% | 1/90 |
| 5 | (5) Klax | 89% | 5/90 |
| 6 | (6) Starflight I | 86% | 6/90 |
| 7 | (7) Cadaver | 86% | 10/90 |
| 8 | (8) Rick Dangerous II | 84% | 10/90 |
| 9 | (9) Emlyn Hughes Soccer | 83% | 6/90 |
| 10 | (10)Paradroid 90 | 83% | 12/90 |

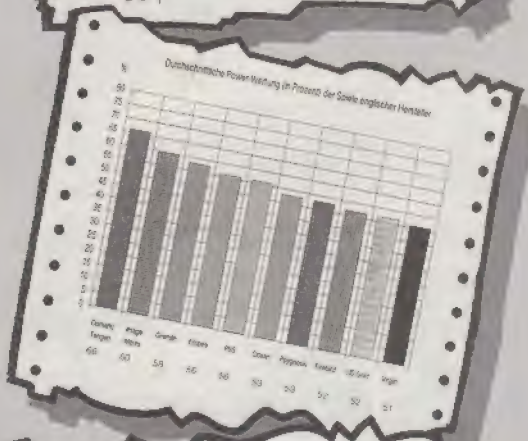
Welchen englischen Software-Herstellern kann man, was die Qualität ihrer Produkte angeht, auch 1991 noch ruhigen Gewissens das Vertrauen aussprechen? Zumindest innerhalb des Bewertungsrahmens durch die *POWER PLAY* haben amerikanische Labels deutlich die Nase vorn (siehe Crème de la crème *POWER PLAY* 1/90). Grund genug, der Frage nachzugehen, welche der englischen Software-Häuser ein qualitativ hohes Niveau halten. Unserer Grafik entnehmt Ihr die durchschnittliche *POWER-WERTUNG*, die Software-Riesen wie Ocean oder U.S.Gold mit ihren Spielen über die letzten zwölf Monate erzielten. Berücksichtigt wurden auch alle Umsetzungen. In die Grafik nicht miteinbezogen wurden hingegen "internationale" Software-Firmen (Activision, Electronic Arts u.a.), Budget-Firmen und -Labels, sowie alle britischen Hersteller mit einem Software-Ausstoß von weniger als fünf Programmen im letzten Jahr. *wi*

## Die besten MS-DOS-Spiele

| Platz | Titel | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) Populous | 92% | 3/90 |
| 2 | (2) Ultima VI | 92% | 5/90 |
| 3 | (3) Railroad Tycoon | 92% | 7/90 |
| 4 | (—)Secret of Monkey Island | 92% | 1/91 |
| 5 | (4) Maniac Mansion | 88% | 3/90 |
| 6 | (5) Wonderland | 88% | 10/90 |
| 7 | (5) Wing Commander | 88% | 12/90 |
| 8 | (7) Silent Service II | 87% | 10/90 |
| 9 | (8) Ishido | 87% | 11/90 |
| 10 | (9) Champions of Krynn | 86% | 3/90 |

## Die besten C64-Spiele

| Platz | Titel | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) Sentinel Worlds 1 | 81% | 3/90 |
| 2 | (2) Dragon Wars | 81% | 2/90 |
| 3 | (—)Atomino | 81% | 1/91 |
| 4 | (3) Starflight 1 | 79% | 5/90 |
| 5 | (4) Pipe Mania | 77% | 6/90 |
| 6 | (5) X-Out | 75% | 5/90 |
| 7 | (6) Xenomorph | 74% | 5/90 |
| 8 | (7) TV Sports Football | 73% | 7/90 |
| 9 | (8) Hammerfist | 72% | 7/90 |
| 10 | (9) Shinobi | 72% | 1/90 |




## Die besten Videospiele

| Platz | Titel | System | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (1) Tetris | Game Boy | 96% | 4/90 |
| 2 | (2) Super Shinobi | Mega Drive | 91% | 3/90 |
| 3 | (3) Mr. Heli | PC-Engine | 90% | 3/90 |
| 4 | (4) Tennis | Game Boy | 90% | 4/90 |
| 5 | (—) Klax | Lynx | 90% | 12/90 |
| 6 | (—) Klax | PC-Engine | 90% | 12/90 |
| 7 | (5) Tetris | Nintendo | 89% | 8/90 |
| 8 | (—) Klax | Mega Drive | 89% | 12/90 |
| 9 | (6) Shanghai II | PC-Engine | 88% | 9/90 |
| 10 | (7) Super Mario Land | Game Boy | 88% | 4/90 |

## Die besten Videospiele

| Platz | Titel | System | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|---|
| 11 | (8) Puzzle Boy | Game Boy | 88% | 4/90 |
| 12 | (9) Ultima IV | Sega | 86% | 8/90 |
| 13 | (10) Sokoban | PC-Engine | 86% | 6/90 |
| 14 | (11) Populous | Mega Drive | 86% | 11/90 |
| 15 | (12) Thunder Force III | Mega Drive | 85% | 9/90 |
| 16 | (13) Phantasy Star II | Mega Drive | 85% | 8/90 |
| 17 | (14) Sokoban | Mega Drive | 85% | 5/90 |
| 18 | (15) PC Gengin | PC-Engine | 84% | 4/90 |
| 19 | (16) Chip's Challenge | Lynx | 84% | 6/90 |
| 20 | (17) Puzznic | PC-Engine | 84% | 9/90 |

## Die besten Computerspiele

| Platz | Titel | System | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (1) Chaos strikes back | Atari ST | 92% | 2/90 |
| 2 | (2) Populous | MS-DOS | 92% | 3/90 |
| 3 | (3) Ultima VI | MS-DOS | 92% | 5/90 |
| 4 | (4) Railroad Tycoon | MS-DOS | 92% | 7/90 |
| 5 | (—) Secret of Monkey Island | MS-DOS | 92% | 1/91 |
| 6 | (5) Rainbow Islands | Amiga | 91% | 4/90 |
| 7 | (6) Rainbow Islands | Atari ST | 90% | 6/90 |
| 8 | (7) Ultima V | Atari ST | 90% | 4/90 |
| 9 | (10) Pirates | Amiga | 89% | 4/90 |
| 10 | (11) Klax | Atari ST | 89% | 5/90 |
| 11 | (12) Klax | Amiga | 89% | 8/90 |
| 12 | (13) Maniac Mansion | Amiga | 88% | 3/90 |
| 13 | (14) Maniac Mansion | MS-DOS | 88% | 3/90 |
| 14 | (15) Wonderland | MS-DOS | 88% | 10/90 |
| 15 | (16) Wing Commander | MS-DOS | 88% | 12/90 |
| 16 | (17) Silent Service II | MS-DOS | 87% | 10/90 |
| 17 | (18) Ishido | MS-DOS | 87% | 11/90 |
| 18 | (—) Ishido | Amiga | 87% | 12/90 |
| 19 | (19) LHX Attack Chopper | MS-DOS | 86% | 6/90 |
| 20 | (20) PGA Tour Golf | MS-DOS | 86% | 8/90 |

# STARKILLER #35

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT

*Rent an Unhold GmbH Folge 7*

## "WAMP WATCHERS"

**TRANTOR SOLL EINE KOSTBARE DRAKELDOSE VON SEINER EX-FLAMME ULTIMA KLAUEN. DOCH VORHER MUSS DER KORPULENTE RECKE WIEDER IN VORZEIGBARE FORM GEBRACHT WERDEN . . .**

FORTSETZUNG FOLGT...

POWER PLAY

# POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **April-Ausgabe** (erscheint am 15.03.91): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 7. Februar '91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Mai '91-Ausgabe** (erscheint am 12.04.'91) veröffentlicht.

**Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf S. 112.**

**Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.**

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

## Private Kleinanzeigen

### C64/128

Verk. Orig. Carrier Command 25 DM, Tie-Break 25 DM, beide mit dt. Anleit. Zus. für 50 DM zu verk. Suche Module für M. Drive. Tel. 02721/1569

Verk. C64 mit Zubehör und S/W-Fernseher 700 DM. Suche Lynx o. Gameboy m. Spielen. Zahle bis zu 200 DM (GB), 250 DM (L.). H. Gunz, Dorfstr. 17, 8701 Gülchsh.

Verk. Geo-Basic (neu) Preis 75 DM. Michael Wolf, Alte Reutstr. 146, 8510 Fürth. Tel. 0911/792661

Verk. Californ., Summer Winter Games, Minipul, Zynaps, Terra Cresta, Input 64, u.a. für 15 DM je Cass., Passing Shot 15 DM. Tel. 0231/484876

Pascal und C für 64'er gesucht. Anrufen ab 18.30 Tel. 06103/82137 und Erik verlangen

Verk. für C64 Turrican (Orig.) 36 DM. Golden Disk 9-11, 25 DM, und Game On Ausgabe 4-11/90 für 35 DM (auch einzeln: GD à 9 DM, Go à 4 DM). Tel. 06259/622

Verk.: Rings of Medusa 30 DM, Eye of Horus 15 DM, Great Courts 40 DM, Toobin 25 DM. Ruft an unter Tel. 06572/549

Verk. C64 + Floppy + 10 Disk. mit Diskettenlocher und Resettaste mit Auflösungen von Super Spielen für ca. 300 DM. Tel. 08636/4252 Christian

Möchte von meinen Orig. eine Sicherungscopy anfertigen. Wer kann mir Rat geben? Kaufe auch Copyprogramme. Speri Michael, Hülsenweg 11, 5628 Heiligenhaus

Verk. C128D + Datas. + m. a. 100 Disk. (Leer) + 2 Orig. + 1 Joy. + Diskbox für VB 600 DM. Tel. 08841/8577

Club-Mitglieder ges. Clubdisk + Clubzeitung. Info beim CCG, Postfach 1413, 4787 Geseke. Bitte Rückporto beilegen. Tel. 02942/6539

C64 suche Tauschpartner. Habe immer neueste Software. Hartmut Schoormann, Wiesenstr. 54, 2960 Aurich 1

Suche dringend C64 und Floppy 1541. Zahle bis 400 DM. Thomas Neben, Heerstr. 9, W-7166 Sulzbach-Laufen 2

128D m. Colorm. 1901 Drucker 180 VC ca. 50 Disk. mit Text und Rechungsprogr., Spiele. VHB 1000 DM. S. Rezac, Elmshorn. Tel. 04121/74569

Suche Double Dragon und andere Kampf- und Actionsspiele. Pipemania und Double Dragon II. Angeb. an Björn Müller, Römerstr. 1, 7630 Lahr. Für C64.

Verk. C128 + Floppy, 120 Disketten, Box, Haube, Bücher u.v. Zubehör. NP 1000 DM, VB 650 DM. Tel. 06252/74142, ab 19 Uhr

Wer hat Lösungen für folgende Spiele: Roter Oktober, Elite und für viele andere Spiele. Schreibt an: 2120 Lüneburg, R. Müller, William-Watt-Str. 13

Verk. C64 II + 1541 II + Speeddoos + P.S.M. + 170 Disks + Maus + 2 Disks + Boxen + Joystick + D.-Locher (7 Mte. alt) 750 DM. Tel. 0211/413143

Suche Lösungsweg mit Planer für Bard's Tale 1. Tel. 09221/66263

Tausche Software von C64. Liste an Max Berger, Leninstr. 58, 2850 Parchim. 100 % Antwort

Verk. C64-Umbau mit Prologic Dos, Eprommer, Ventilator u. m. eingeb. 1541. Verk. ebenfalls Final Cartridge III und Dela-Dos. Tel. 07524/7877 o. 5624

C64: Verk. Seaside Special Sanxion, Ghostbusters II (all. Orig.). Preisangabe schriftl. an: Remo Roth, Jennershausweg 23, CH-3098 Köniz

Suche Pagefox und 1581. Wolfgang Ruler, Kiefernweg 25, O-1800 Brandenburg

Verk. 60 Orig. Spiele, C128, Floppy, Monitor und Drucker. Dennis Wippich, Meisenweg 5, 7149 Freiberg N.a. Tel. 07141/76455

Verk. Orig. Spiele Ninja Spirit, Highlight, Startrash, Cloud Kingdoms, X-Out, Dynamite Dux, Starray, Impossamole, Blacktiger, Preis: VB. Tel. 05032/5038

Verk. Game on und Magic Disk für je 4.50 DM. Wer alle 9 kauft bezahlt nur 30 DM. Außerdem verk. ich Super Sky 10 DM, Tim und Struppi auf dem Mond 8 DM. Tel. nach 19 Uhr 02056/20793

Suche das Orig. von Superstar Soccer auf Diskette, zahle bis 25 DM. Schreibt an: Michael Haverts, Schwalbenweg 25, 5100 Aachen

Verk. Auflösung von Rollenspielen zu Tiefstpreisen. Liste anfordern (mit Rückporto). H. Schneider, Gutenbergstr. 6, 5180 Eschweiler

Suche Tauschpartner für C64. Spiele, Anwendungsprog. habe ein Haufen Utilities. Arne Thoms, Dorfstr. 34, 2333 Gr. Wittensee. Tel. 04356/328

Verk. weg Systemw. Super Scanner III für Star SG-10. VHB 200 DM. C. Wittemund. Tel. 0621/371631, ab 19 Uhr

Verk. die Spiele Red L.E.D. und Murder of Miami (engl.) für 25 DM pro St. Tel. 0721/406265 ab 18 - 19 Uhr

Suche: Wer hat die Power-Play-Ausgaben 1987-1990? Bezahle bis zu 3 DM. Je nach Ausgabe und Zustand. Tel. 02233/72209 Mon. + Don. ab 20 Uhr

Verk. C64, Floppy 1541 II, Datasette, Spiele, Progr. Bücher, Joystick, Zeitschriften für 400 DM. Tel. 089/7851401

Suche Commodore 1581 im Raum Osnabrück. Tel. 05471/585

Verk. C128 (def.) + Maus 70 DM, Floppy 1570 + Starexter C64 200 DM. Tel. 05321/24107 (Sebastian)

Suche Computerschott aller Art. Schickt alles, was ihr habt an: C. Wenzl, Lindenstr. 10, 6274 Hünstetten 11

Verk. die Spieleklassiker Zak Mc Kracken 25 DM, und Champions of Krynn 40 DM. Beide dt. Version und Orig. A-Tel. 04852/63921 (Günter)

Verk. Orig. Disks: Pool of Radiance und Ultima V, kaum gebr., komplett mit Anleit. zu je 19 DM. Tel. 02673/4513

Verk. orig. Wasteland 20 DM + Porto. Roland Bahr. Tel. 02407/2627

Verk. C64 + Orig. (Disk) Data Beckers Englisch Kurs 5 25 DM, Maniac Mansion dt. 25 DM, Bad Cat 20 DM, Jump Jet 20 DM. Tel. 02222/60422

Verk. Orig. Spiele und Anwenderprogr. z.B. Great Courts, Sentinel Wo., Neuromancer, Micropro Soccer, Champions of Kr., Geos, usw. Tel. 06131/384821, ab 17 Uhr

C64-Spiele auf Disk zu verk., große Auswahl. Schreibt an Kennwort: Gamehall, Postfach 36, A-1108 Wien - und eine Liste ist schon unterwegs

128D mit eingeb. LW, Monitor-Thomson, Farbe mit RGB-Anschluß, Drucker-Citizen 120 D, Joysticks, Spiele, Disketten. Auch einzeln. Tel. 06162/71411

Sucht ihr einen Tauschpartner? Ihr habt ihn gefunden, ruft an: Tel. 0661/22605 (David), oder schreibt an: David Ruiz, Angel 3, 6400 Fulda

Verk. neuw. 128 D mit viel Zubehör für 650 DM. Tel. 089/602320, ab 18 Uhr

Suche Kontakte, habe: Castle Master, Turrican, Hammerfist usw. schickt Disks und Listen an ACT Rabenhauptstr. 20, 4458 Veldhausen

Verk. für C64 orig. Logo E-Motion, TV Sports Footb., Rings of Medusa, Oil Imperium je 20 DM. Alle 90 DM. Martin Pischke, Neckarsulmerstr. 49, 7107 Bad F.

Verk. Orig. Bard's Tale III u. Ultima 5 für je 30 DM. Tel. 0251/796073

Suche dringend Billard-Spiel Rack'em. Kaufe oder tausche gg. Fighter-Bomber. Bei Kauf biete ich bis 20 Mark. Tel. 06502/2241, ab 18 Uhr

Verk. Orig. Exocon, Down at the Trolls, Panzer Battles. Preis nach VB. Tel. 06861/72632 (Florian)

Champions of Krynn mit dt. Anleit. zu verk. ca. 70 DM. Tel. 089/4484807, nach Timo fragen

Verk. C64 II, 1541 II, Datasette, Disk-Box, Locher, Maus2, Spiele, 60 Disk., Abdeckhaube und Resetschalter für 600 DM (+ Porto). Tel. 09392/8891

Suche folgende Orig.-Disks: Only C-64: Crazy-Cars II, Hard Drivin, Test Drive I + II. Zahle bis zu 35 DM pro Game. Tel. 06231/9168, Bernd verl.

Verk. C64 + 1541 II für 350 DM VB, 9-Nadel-Drucker 150 DM VB, u.v. Spiele (Bards Tale III, Pirates). Tel. 069/6707006

Slayer of Dualis is searching for hot contacts. Tel. 0251/65441

Suche Demomaker oder Sound-Sampler und Demos. Dringend. Suche auch neue Spiele. Liste an: Sven Grunewald, Ittsweg 5, 4060 Viersen 1, nur Orig.

Verk. Pirateskarten, Auflösung f. Zak Mc Kracken u. Maniac Mansion (50 Pf. + 1 DM Porto). Maik Burmeister, Dahmstr. 3, 2410 Mölln

Suche sämtliche Schriftsätze und Grafiken für Pagefox. Dringend. Suche auch alles über Modems. Postfach 52, A-3402 Klnbg.

Top-Games: R-Type, IO, Hawkeye, Typhoon, Thunderblade, Crazy-Car 1 und Ace 2, zu je 20 DM, 1a-Zustand. Wenns geht in Ratingen. Tel. 02102/472435

Verk. C64 + Floppy 1541 II + Box + 20 Orig. (Fool. of the Year II, Test Drive II; 100 %). Tel. 05232/71404, Thomas

Verk. C64 (100 % o.k.) + 1541 m. Dolphin Dos, Nordic Power Cart. + Literatur für ca. 600 DM. Tel. 09522/6504. Tris Hi. Subway, Elite, Kurt

Suche Zeichensätze für Video Fox, Print Fox etc. Angebote an: Henning Peters, Am Hulsberg 97 a, 2800 Bremen 1. Tel. 0421/446077

Verk. gebr. C64/128 Cassetten ab DM 1,50. Alles Orig. Tel. 040/6318783

Suche Tauschpartner für den guten alten C64/128er. Schickt Eure Listen schnell an: Mike Furrer, Breitfeldstr. 15, CH-5600 Lenzburg. Tel. 064/516449

Verk. Datasette, Spitting Image 30 DM, gebe für eine Mark auch Poke's für Pirates. Meldet Euch bei: Markus Schröder. Tel. 0617/528609

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

# Private Kleinanzeigen

Suche Floppy 1571 + 1581 für je 170 Fr. + Vizawrite Classic 128 dt. für 100 sFr. Oliver Ryf, Oelherstr 33, CH-5004 Aarau Tel 064/226126, ab 19 Uhr

Verk. Orig. Disc: Driller, Echelon, Capt Blood, Hostages, Dragon Wars, Star Flight, Geos 2.0, Buscall u.v.m. Preis VB, Tel. 0711/539976

Tausche X-Out mit Anleit. gg. R-Type oder Hawkeye. Tel 04361/1238

Verk. Red Storm R. v. Micropr. 50 DM, mit dt. Anleit. (6 Mte. alt) oder tausche gg. Pool of Rad., Hillstar, Curse of Azure B., Tel. 089/6991336 Bernd

Verk. Orig. Games: Street Gang 15 DM, Western Games 20 DM, Airborne Ranger 20 DM 100 % o.k., oder alle zusammen 40 DM. Tel 07071/42016

Verk. C64 Orig.: X-Out, Rainbow Island, Katakis, Escape Drom..., Ninja Spirit, Altered Beast, Reise zum Mittelpunkt der Erde, und zwei weitere St. 25 DM, alle 150 DM. Andre Bischoff, Schophuser Dorfstr. 159, 2806 Oyten

Verk. 1 C64 Disk, World-Cup-Soccer, Italia 90 - orig. - für 50 DM, C. Schmidt, Str. d. Freundschaft 27, O-5620 Worbis

Suche kostenlosen Computerschrott. Bitte melden bei: M. Richter, Straße der Jugend 5 a, O-9362 Drebach

Verk. BT1, Oil Imperium, Lecacy of Ancients. Alles orig. suche orig. Tie Break, Emlyn Hughes int. Soccer. Ruft an. Tel 0421/890322 (Andy)

Verk. für C64: Shinobi, Rantal für 40 DM, Double Dragon II für 35 DM, Star Wars Trilogy für 35 DM, mit Verp. (Alle mit Verp.) Tel. 07141/25429

Verk. C128 + Floppy 1571 + Zubehör 550 DM außerdem: Ultima 5 40 DM, Pool of R. 30 DM, Fugger 25 DM, Questron 2 20 DM. Alles Orig. Tel 06251/62519

Suche Red Storm Rising, Bard's 2-3, Ultimas u.a. Rollenspiele. Kaufe für 25 DM, tausche gg. Secret Silver Blades. Thomas Schlottke, Tel. 06131/685856 (Sa-So)

Suche Tauschpartner für C64. Bitte schickt Eure Listen an: Jens Papendieck, Gartenstr. 4, 3106 Eschede. 100 % Antwort

Suche alle Arten von Software für mein C64. Angeb. an: Daniel Malzich, Maria-Lerchl-Str. 8, 8265 Neuötting

Verk. Rings of Medusa, komp. dt. für 35 DM und Eye of Horus 15 DM. Tausche auch. Schreibt an Andre Zimmer, Alte Poststr. 27, 5531 Bleckhausen

Verk. folgende Orig.: Vendetta 30 DM, Danger Freak 15 DM, MIG-29 25 DM, Super Hang on 15 DM. Zuschriften an: Sven Pohl, F-Engels-Str 34, O-2070 Röbel

Suche dringend Indy III, X-out, nur 100 % fehlerfreie Disks, biete je nach Spiel bis zu 30 DM. Schreibt an Martin Uhlendorf, Glitzaweg 17, 2000 Hamburg 74

Verk. C128, mit Floppy 1571 und Grün-Mon., Textverarb. Vizawrite-Classic, Bücher und Softw. VB 1 000 DM Tel 06692/5230

Verk. C64 + Plotter + Datasette + Mon. + 80 Disk + Lightpen + Orig. + 2 Bücher, 1 Einführung C64 + Spiele C64, VB 900 DM. Tel 02227/6343

Verk. C128, 1571, Mon., Maus, Datasette, Actioncartridge 5, 2 Joysticks, viele Spiele und Orig. Bücher, Zubehör VB 1198 DM. Tel 0911/884699

Suche Orig. für VB 15 DM: Rick Dangerous II, Ultima V + VI, Hillstar, Tetris. Tel 06253/7618. Suche immer Spiele, kaufe auch Amiga-Spiele

Suche Visa-Codes von Zak Mc Kracken für 6 DM. Gut zu lesen. Tel 02264/7291 oder Lars Weiche, Bachstr. 1, 5277 Marienheide

Suche Tauschpartner für C64 Disk, habe z.B. Silkworm, Pirates, und komplette Auflösung von Man. Mansion, Zak Mc Kracken. Tel 0221/604200 (Michele)

Suche nur Orig.: Printfox, mit Anl., Klax, Invest u.v.a., Tel. 02431/71013 (Michael)

Drucker Star LC-10 Colour (6 Mte. alt), Druckermodul + Fastm. und 3 Orig.-Spiele mit Anleit., Neuw. ca. 1000 DM, VB 750 DM. Ralf Hardtke, Tel 02241/77696

Verk. Orig.: z.B. Red Storm Rising, Rings of Medusa, je 20 DM. Liste gg. 1 DM RP. Robin Wernard, Schwarzenstein 42, 8687 Schwarzenbach

Verk. div. Zeitschriften (ASM, Happy Comp, 64'er), C64 Orig.-Disks u. Cass., Farbdrucker Star LC10C, Literatur & Sonstiges ges. Tel 09503/7160, Bernhard, ab 19 Uhr

Verk. Orig. C64. Spiele, alle Spiele in Orig. Verp. und Anleit. ab 15 DM. Preisliste vorhanden. Tel 06831/54299

Suche Armalyte, Mr. Heli, Spherical, Blood Money, Stride R. Forg. Worlds u. Sim City f. C64 jew. ca. 10 - 25 DM. M. Hohmann, Elbblick 57, 2093 Stelle

Stuntcar für C64, 35 DM, in kl. P + V. Natürlich orig. + dt. Anleit. Patrick Willert, Schumacherring 190, 8505 Röthenbach/Peg

Verk.: Seikosha GP-100VC, Graphic Printer. Suche gute Spiele für C64. Angeb. an Andreas Grabner, A-8046 Graz, Franz-Schmidt-Weg 29

Verk. C64 II 135 DM, Floppy 1541 II 190 DM, Datasette v. CBM 20 DM, Action Replay MK5 85 DM, Video Digitizer 195 DM, 8 orig. Spiele je 20 DM, Tel. 08248/1362

Verk. 128 + Floppy II + 50 Disk + 3 Joysticks + Datasette + Bücher + Orig. Footballmanager II Elite + Abdeckhaube + Diskbox VB 900 DM Tel 07475/6508, 17 - 20 Uhr

Schweiz: Habe Supergames für C64, z.B. Kick Off 2, Klax, Block Out, Power Drift, Moonwalker,... Andreas Grasi, Seebacherstr. 5, CH-8052 Zurich, Tel 01/3011773

Verk. C-128, Floppy 1571, Original-Spiele, viel Zubehör. Tel 02103/64836

Suche zur Gründung eines Clubs mehr anschlußfertige grafikfähige Drucker unter 300 DM für C64. R. Neugeboren, E.-Weinert-Str 06, O-4070 Halle

Suche Freaks um 64er Spiele zu tauschen. Schreibt an: Sascha Radke, Prosperstr. 67, 4250 Bottrop. Am besten mit Liste.

Tausche Castle Master gg. F-14 o. F-16 (Kaufe auch für 25 DM). Volker Niebuhr, Schwartowerstr. 31, O-2830 Gozenburg

Verk. PD-Soft (Preis: 50 Pf. - 1 DM). Gg. RP kommt die Liste mit Kurzerklärungen. Adr.: Dirk Seidenstücker, Roldornweg 6, 5200 Siegburg

Verk. C64, Floppy 1541 II, Drucker Citizen 120 D, Action Replay MK VI, Akustikkoppler 300 Bauds Dataphon, viele Orig.-Spiele. Preis VB. Tel 08191/59803. 100 %

Verk. C128D + Gr. Monitor, 2 Joysticks + Box m. 50 Disks, Orig. Spherical, Toobin, + 64er für 600 DM. Tel. 0451/473553

Verk. X-Out, Turrican und Mr. Heli auf Diskette und Dr. Doom's Revenge, Techno Cop und Ghouls'n Ghosts auf Cassette für 150 DM. Tel 02372/60654

Verk. Street Fighter (Cass.). Preis 25 DM, Albert Neumann, A-2424 Zurndf., A. Fesslergasse 12, Tel. 02147/2281

Verk. C-64 Orig.: Champions of Krynn dt. 35 DM, Pools of Radiance 25 DM, Hillsfar 20 DM. Suche Klax, Azure Bonds, AD & D. Tel. 08171/17628, Matthias

Suche billige C64 Spiele, bitte schickt Eure Listen an Michael Kreutz, Pürschweg 90, 2820 Bremen 71

Verk. supergünstig C64 + Floppy 1541 wenig gebr. an den Meistbietenden mit Preis 180 DM. Tel. 0041/18137664, ab 18 Uhr

Verk. C64 + 1541 II + Datasette + 60 Disk + Spiele + Joystick + Geos + Handbuch + Locher + Diskettenbox VB Tel 06721/10000

Suche Infocom Adventures. Biete 10 DM. Nur dt. Anleit.. G. Daniel Schutte, Buchweizenkamp 25, 2953 Rauderfehn. Tel 04952/8504

VC-1541 gesucht. Zahle bis 150 DM. Nur 1a Ware. Tel 0202/553746, ab 17 Uhr

Verk. PD-Soft 0 - 7 Tage alt, z.B. 2 Years Crest, Mist 2/Vision, Heineken, Death. Ruft an ab 17 Uhr unter Tel 06351/42773 (Sascha)

Verk. für 40 DM F-16 Combat Pilot für C64. Tel. 02241/311493

Hat denn niemand ein Herz und verk. oder schenkt mir Maniac Mansion u. Zak Mc Kracken? Ich bin am verzweifeln. Tel 04532/5347

Verk. Rings of Medusa 30 DM, Nippon 30 DM, Defcon 5 10 DM. Suche Pirates, Anl. für Elite, Battletech: S. Meyer, Kitzbühlerstr. 10, O-1400 Oranienburg

Suche das Spiel Empire. Zahle bis zu 20 DM. Tel 07528/7815

Verk. dt. C64 + Reset 100 DM, 1541 + Datasette + 6 Orig. + Game on + Input 64. 100 % o.k., 250 DM. Tel 05341/394300

Verk. Drucker MPS 803 + Traktor für 150 DM, Tel. 08322/6640, Oberstorf

Wir tauschen neue Spiele für den 64'er. Wendet Euch an: Marc Fischer: Tel. 02129/51783 oder an: Stefan Peschke, Tel. 02129/53722

Biete C64 II + Floppy 1541 + Maus + viele Zeitschriften + 2 Game-Disk + Joystick + Verp. + Versandkosten (1 J. alt) VB 499 DM Tel. 09169/559

Suche Printfox und Videofox für C64. Tel 05177/1255

Suche Orig. Pool of Radiance, Champions of Krynn, Secret of the Silver Blades. Tel. 0871/45469. Zahle bis 30 DM pro Spiel

Verk. neueste Games auf C-64 Liste gratis. Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, 3572 Zwesten. Habe Back to the Future 2, Sunny Shine, X-Out

Österreich: C64 Disks abzugeben. Altes und brandneues. Laß Dir eine kostenlose Liste auf Disk schicken. Schreib an Gamehall, Postfach 36, A-1108 Wien

Verk.: C64 II mit Zubehör: Floppy 1541, Bildschirm 802, Joystick, und wer will neues Geos (2.0). Bitte melden bei Philipp. Tel. 089/6099290

Versch. PD-Soft. Liste gg. RP o. verk. Light Pen 35 DM, NP 55 DM + Softw. u.v.m: Jens Sagmeister, Erbacherstr. 6, 6123 Bad König

Suche Simulations- und Strategiespiele für C64, nur Disks mit dt. Anleitung. Tel. 02982/2775, ab 16 h. Andi

C128D + Floppy + Philips-Monitor + Maus + FinCard III + 3D-Zeichenprogramm + 60 Disk + Disklocher u. Box 1100 DM. Tel 07146/41338

C64 Verk. Orig. Disk auch Tausch. Myth, E.I.d.P. of Robort, Head over Heels und Liste an Larsen Freyer, Untitzer Str. 8, O-6502 Gera. 100%ige Antwort

Verk. C64, Floppy 1541, ca. 100 Disks, ca. 20 orig. Spiele (meist Rollenspiele), Maus, Fin. Cart 3, Lehrbücher, VB 650 DM. Anrufe Sa. + So. bis 18 Uhr. Tel. 06352/4899

Suche Tauschpartner für C-64er Spiele. Habe über 350 Spiele. Andreas Bierschenk, Auf dem Brink 24, 4708 Kamen

Verk. C64 Orig. (auf Disk): Wizard's Crown 30 DM, Phantasie III 25 DM, Bard's Tale II 30 DM, Gunship 30 DM, Koronis Rift 25 DM. Tel. 09931/2697, Andreas

Verkaufe C-128 D, Floppy 1571, Farbmonitor 1901, Epson GX-80, 2 Joysticks, Orig. VizaWrite 128, 64'er Hefte, über 200 Disketten, etc. Alles zus. für 1500 sFr. Infos unter CH: Tel. 055/273600 (Rolf)

Verk. C64 + Drucker + 1541 + Maus + GeosPack + Datasette + 2 Mod. + Kassetten + Disketten + Locher + Input Programme + Sound Sampler + D.B. Bücher, VB Tel. 04956/807

Suche Handbuch von Pirates + Tips und Tricks, zahle gut. Tel. 07243/6451 oder Peter B. Bergernstr. 11, 4512 Weisskirchen, Austria. 100 % Ehrlich fast

Suche Orig.: Wasteland, Project Firestart, Mule. Nur sehr gut erhaltene PRG's & Handbücher / J. Braun R.-Vosgeran-Str. 33, 2330 Eckernförde

Jetzt zugreifen: C64 + 1541 + Final Cartridge 3 + 2 Joystick + Bücher. Ruft an: Tel 0041/71249970, Jerry verl.

Sucho das Copy-Programm "Hexer, Burst Nibbler, S/W-Drucker" für C64II. Zahle gut. Michael Sperl, Postfach 100510, 5628 Heiligenhaus 1

Verk. C128 + Floppy 1570 + Drucker Citizen 120 D + D.-Ständer + Papier + 60 Disketten + Box + Joystick + Literatur + Bookware (Mastertext +). Tel. 04207/5190 (nachmittags)

Verk. Computing Experimental, Messen, Steuern, Regeln, für 150 DM. Tel. 089/7557006

Billig. verk. C64-Spiele: Combatschool, Gianna Sisters, u.v.a. Crackdown (Epyx) um je 15 DM Orig.- Disk. Tel. Austria 0732/58272

Wanted. Tauschpartner for C64-Games. Only Disc. Write to: D. Geisthardt Str. d. Freundschaft Nr. 13, O-8800 Zittau

Verk. I. C64 BTX-Modul-2 99 DM. Jede Menge Orig. Disks z. Sonderpreisen (Curse, Jinxter, Giga-Cad, Input 64, Markt und Technik uvm.) Tel 02652/1363

Suche dringend das Spiel Caveman Ugh-Lympics billig zu kaufen. Ruft schnell an. Tel 04402/487 (Carsten)

Verk. Drucker Präsident 6320 mit Abdeckhaube und Papier, Preis 250 DM (VB). Tel. 06564/2107, P.S. Sofort anschlußfertig

Suche Kick Off 2, Klax und Turrican, tausche gg. Sim City, Test D 2, Grand Monsters... (alles Disk), Erich Havlicek, A-3107 Spiegel

Suche Floppy (5.25") für C64. Gebr. oder neu, aber 100 % o.k. Angebote an: D. Wille, O-1297 Zepernick, Zelterstr. 86

Verk. C-64 mit Floppy, Floppyspeeder, Spielemodule, Lightpen, sehr vielen Spielen. Preis n. VB. Tel 09123/14136 (Gregor)

Verk. (nur Orig.) Secret of the Silver Baldes 40 DM, The Jet 30 DM, Castle Master 25 DM, Rock'n Roll 25 DM, + Porto. Tel 0041/54712527 Morris

Neuer Fan des alten C64 aus dem Osten Deutschlands sucht preiswerten Floppy 1541 II. Angeb. an: Hartmut Gansel, Burgstallerstr. 12, 3511 Sandersdorf

Biete: Unter Tel. 09602/1685 C64, Action Cartridge Plus V 5.2, Versch. Orig. Spiele, Printfox für 60 DM. Anfragen bei Matthias Weinberger

Suche, tausche, vergebe PD-Soft C64. Liste von an: Peter Lange, Karl-Hanel-Str. 28, 8000 München 50

Tausche Pool o. Radiance (Orig. Disk) gg. andere SSI-Rollensp. (Orig.). Verk. Myster of the Nile, Ballcrazy (beide Datas). Tel 0551/792408, Maggi

Verk. Einsteiger Set: Commodore C-128 + Floppy 1570 + Commod. Drucker 1000 + 400 Disks + Joystick + Grün-Monitor + Literatur. Preis VB. Tel. 02461/56983


*Neu * Neu * Neu * Neu * Neu*

**FUNNY SOFTWARE**

*Heck & Partner*

Grazerstraße 34

**TEL. 0711/856 8534**

7000 Stuttgart 30

**Neueröffnung Ladengeschäft 1. März '91**

**SPÄTESTENS JETZT KRIEGEN WIR EUCH !!!**
**Die aktuellsten Spiele sowie deren Preise findet ihr auf Seite 65.**
**NICHT AUFGEFÜHRTE GAMES – GESAMTLISTE ANFORDERN.**

**JOYSTICKS:**

| | |
|---|---|
| Competition Pro, Standard schwarz | DM 27,95 |
| Competition Pro, Standard transparent | DM 29,95 |
| Competition Pro, Standard transp.-blau | DM 29,95 |
| Infrarot-Fernbedienung f. Joystick | DM 64,95 |
| Speichererweit. mit A 500 m. Uhr + Acc. | DM 79,— |
| Speichererweiterung auf 1,0 MB | DM 268,— |
| Speichererweiterung auf 1,5 MB | DM 338,— |
| Speichererweiterung auf 1,8 MB | DM 398,— |
| Speichererweiterung auf 2,0 MB | DM 448,— |
| Floppy Drives 3,5 Bus bis 813 [illegible] | DM 159,— |
| Floppy Drives 5,25 40/80 Tracks | DM 199,— |

**Festplattenkompl. Systeme f. A500 anschlußfertig im formschönen Gehäuse - A.L.F. - Autoboot**

| | |
|---|---|
| 33 MB RLL 40 ms | DM 1 198,— |
| 42 MB MFM 25 ms | DM 1 548,— |
| 65 MB RLL 28 ms | DM 1 748,— |
| 84 MB MFM 28 ms | DM 2 098,— |

**Festplatten Laufwerke /S1412-MFM/RLL**

| | |
|---|---|
| 33 MB RLL 3,5 40 ms | DM 598,— |
| 65 MB RLL 5,25 28 ms | DM 898,— |

**Festplatten Laufwerke SCSI:**

| | |
|---|---|
| 42 MB SCSI 3,5" 19 ms | DM 948,— |
| 45 MB SCSI 3,5 25 ms | DM 998,— |
| 84 MB SCSI 3,5" 19 ms | DM 1 548,— |
| 90 MB SCSI 3,5" 25 ms | DM 1 498,— |

| | |
|---|---|
| Drucker: Fujitsu DL-1100 24 Nadel | DM 898,— |
| F-Color DM-1100 24 Nadel | DM 998,— |

**COMPUTERZUBEHÖR ZU UNGEWÖHNLICHEN PREISEN!!! WO? – Natürlich bei**

**FUNNY SOFTWARE STUTTGART**

## Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

### C64/128

Verk. C64 + Floppy + Schnelllademodul + Diskbox mit 40 Disks + 6 Orig. (Elite, C. of Shaolin, Captain Blood) VB 650 DM. Tel. 07302/5607, abends

Wer kann bei Zack McKracken helfen? Verk. Flug Simulator II USA + Europa, suche gutes Billard-Spiel. Tel. 07775 299

Verk. die Orig.-Games: Troll, Fred Feuerstein, Dark Castle und Neuromancer für 10 - 20 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

### AMIGA

Demos, Sources, Module zu tauschen. Habe einiges. Burkhard Muller, Anton-Ulrich-Str 34, 3340 Wolfenbüttel

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Bin sehr gut bestückt. Liste oder Disk. 100 % Rückantwort. Guido Henschenmacher, Freiherrenstr. 38, 4048 Grevenbroich 1

Verk. Orig. Games für Amiga 500, R-Type, The Games Winter Edition, Super Wonder Boy, Outlands, Shadow of the Beast und and. Alle 150 DM. Tel. 04351/43778

Zuverl. und netter Tauschpartner für Amigasoftware im Raum Frankfurt gesucht. Tel. 069 783480, ab 19 h.

Suche Amiga 500 evtl. mit Zubeh., biete bis 650 DM. Tel. 02551/2353, Martin Rlumps, Johannisterstr. 12, 4430 Steinfurt

Suche: Larry 3 oder Maniac Mansion. Biete dafür: Face of Spitting Image und mehr. (Nur Orig.) Schreibt an: Marco Louis, Pfaffenberg 54, 6750 Kaiserslautern

Orig. für 20 - 40 DM Sim City, Borodino, Bermuda Projekt (kpl. dt.), Budokan, Blue Angels, Zombi, Ski Simulator, Magic 4, Space Harrier II. Tel. 06202/78476

Verk. Amiga Orig.: Fofr, Space Quest 3, Space Rogue, Spherical, Jeanne d'Arc, Reflections, Populous, Sim City. Tel. 09421/60331, Markus

Suche "Powermonger" für Amiga oder "Wing Commander" für Amiga. Preis VHS. Call me Tel. 06372/7244, only Originals

Verk. Tausche Archipelagos, Pawn, Fish, Jack N., Course, Thyphoon Thompson, 688 Attack Sub je 40 DM, Fun, Amiga Power, je 10 DM. Fikri. Tel. 06841/4234

Für 1,20 DM - Einsender A500 + 1084, 3. C64 + 1541, 10 80 Disks 5,25", 20 3 x C64PD-Hits! 50. 5A500 Hits. Kein Trick - 100 %. Micha Brühl, Brunostr. 20, 4030 Ratingen 1

Amiga-Anfänger sucht neue + alte Games für A500. Markus Baad, Kreuzgasse 10, 6505 Nierstein

Verk. Dragons Lair2, Unreal, Flood 40 DM, Midwinter, Rainbow I.S., The Plague 35 DM, N.S. Inferno, Roadwar 2000 30 DM. Tel. 06203/13200

Tausche Orig.: PQ2, Indy, Larry 3. Suche Sierra-Games, kaufe auch. Call 02333/73561, or write to: Ralf Heles, Herkenegge 4, 5828 Ennepetal

Suche Kick-Off 2 und andere Amiga-Spiele. Kai Pyrssen, Blankenmoorer Str. 26, 2241 Neuenkirchen, o. Tel. 04837/356

Suche Amiga 500 günstig. Tausche auch gg. C64 + Zubehör. Ruf an. Tel. A-02682/66135, 7051 Grosshöflein, Hauptstr. 64, A-Österreich

Verk. Terrorpods / Clever & Smart 15 DM, Carrier Commands 20 DM, Sim City 512 KB, Populous 35 DM, A520 TV-Modulator 30 DM. Preise VB. Tel. 02935/1553 (Stephan) 15 - 18 Uhr

Verk. Dungeon Master 50 DM, Might and Magic II, Pirates 50 DM, Ring of Medusa 50 DM, Transcript 60 DM, Appetizer 40 DM. Tel. 08671/20985, Stefan

Suche billige Games für Amiga 500. Listen an Horst Schulze, Gotenstr. 3, 7050 Waiblingen 6. Nur Orig.

Tausche oder verk. Orig., z.B. Strider, Dragonflight, Soccer Manager, Antheads, usw. Tel. 05191/16725 (Jens)

Verk. Amiga Orig. Stck. 40 DM, per NN z.B. Carmen Sandiego, Austerlitz, Zany Golf, Microprose Soccer, Scenery I, Flight II u.a. Tel. 02822/52415

Verk. Indy Jones (ADV) 60 DM, Space Quest 3 75 DM, Kings Quest 1,2,3 je 30 DM, zus. 80 DM. Loom 70 DM od. tausche gg. Sierra + Lucas Film. Marc Fontaine, A. der Ronnhoed 17 a, 6630 Saarlouis 5

Verk. Joystick Cruiser 15 DM, Freedom Connection 45 DM, Doppelfloppy 2 x 5,25 Zoll, 40 Track mit Gehäuse + Netzteil, ohne Interface. Tel. 040/546784

Amiga. Biete Software für den Amiga, ruft an Tel. 05731/3925, ab 14 Uhr. Tel. 05732/74111 (24 Std.)

Verk. Orig.: Cadaver 50 DM, Powermonger 50 DM, Larry 3 50 DM, Carry 2 40 DM, suche Ultima 5. Tel. 05724/8556

Verk. Amiga Orig.: Pipe Mania, Emlyn H. Int. Soccer, Klax, Lords of Ris. Sun, Kick Off 2, Elite, It came from Desert je 35 DM. Tel. 05191/12923, Maik

Verk. Amiga Orig.: Champions of Krynn, Loom, Triad 3 (Bl. Mony, Speedb. RR), je 40 DM, Kult, Flimbos Quest, Magic Fly, Int. 3 D Tennis je 30 DM. Tel. 05191/12923

Suche orig. Spiele, besonders Strategie und Simulation. Christian Bachhuber, Mühlbachgasse 47, bei Nouhausen, 8046 Garching b. München

Suche zuverl. Tauschpartner für den Amiga. Habe neueste Soft. Suche: Emlyn Hughes Soccer. Swen Kasten, St. Barbarastr. 6, 3207 Harsum, Tel. 05127/6609

Verk. Orig. Federation Quest, Corporation, Imperium, Hero Quest, Operation Stealth je 49 DM, Loom, Future Wars, Neuromancer, Might & Magic II je 44 DM. Tel. 0451/66736, ab 19 Uhr

Verk. Amiga Originale: Road Raider, Personal Nightmare, Budokan, Golden Path, Street Fighter, Sextett 3, Harley Davidson. Tel. 02352/73990, ab 19 Uhr.

Tolle Orig. für Amiga/C-64. Auch Super "PD" für beide. Sofort Gratisliste anfordern. O. Savignand, Tutzingerstr. 20, 8132 Tutzing 2

Achtung. Suche dringend Com. 1084-VGA-Monitor. Auch Tauschpartner gesucht. Zuschriften an: Arne Zurbrüggen, Poststr. 2, 3490 Bad Driburgiode. Tel. 05253/7571

Verk. Turn it 35 DM, Thunderblade 35 DM, Thunder Boy 30 DM, und Disk Editor Discovery 110 DM. Alles inkl. Porto. Tel. 08137/7292

Suche Champ of Krynn, Zak McKracken, Backgammon. Herbert Lindermann, Heinrichstr. 41, 4270 Dorsten. Tel. 02362/64257, ab 19 Uhr

Suche Orig. für VB 20 DM, Populous, Falcon, Klax, Sim City. Verk. Orig. Tel. 06253/6527 oder 7618

Amiga Soft.: Cadaver, Wings, Conquest of Camelot, It came from the Desert, Rings of Medusa, Loom, Klax, weitere Spiele. Tel. 06439/1450, Stefan

Verk. Transworld, Champions of Krynn, Pool of Radiance und Might and Magic 2 zu je 45 DM. Tel. 07248/5290 (Axel)

Verk. orig. UMS + Scenario-Disk (dt. Anleitung) 35 DM, suche orig. ULTIMA 4, Katakis, Ultima 3. Zahle gut. Tel. 02303/14009

Suche W.C. Soccer Italia 90, Great Courts, Wolfpack, Silent Service 2, habe Wings, 688 At., Sherman M4, G.P. Circuit u.a. Orig. Tel. 02473/6441, ab 17 Uhr

Verk. div. Orig. wie Extratime, Sim City 512 KB, Testdrive 2, The Cycles für C64, X-Out (Disk) + Jack Nicklas Golf (Kass.) VB. Tel. 02223/3737, Bastian

Contacts wanted. Suche Altes und Neues (Monkey Island etc.) Tel. 040/6785788, Tobi

Verk. A500 + 1084 S Mon., zus. 3 Mte. alt, 100 % i. O., + 512 KB + 2 Joysticks (Competition) Orig. Battlehawks + Hero Quest 1398 DM. Tel. 0211/319728, ab 18 Uhr, Montags - Freitags

Suche Tauschpartner f. Amiga. Tel. 07431/62832 (Anfänger willkommen)

Verk. od. tausche 688 45 DM, Imperium 50 DM, Tracker 30 DM, Warp 20 DM, One on One 20 DM, Stellar Crusade 45 DM, Bismark 30 DM, Profimat 60 DM. Tel. 07151/24356

Suche Orig. wie z.B. Wing Commander, F-16 Mis. D.2, Team Yanker, Flugsimulatoren and Strategiespiele. Zahle gut. Tel. 07151/24356

Suche Power Plays von 88, zahle 5 DM pro Stück, tausche Amiga Soft. Maurice H., Berghäuser 20a, 4350 Recklinghausen

Verk. Silkworm 35 DM, StarWars-Compilation 30 DM, Cybernoid 2 30 DM, Populous The promised Lands 20 DM. Call: Jochen, Tel. 09549/1448 (ab 14 Uhr)

Verk. King's Quest 1-3, Legend of Faerghail, Invest und einiges mehr für 10 - 40 DM, fordert Liste an. G. Breitfeld, Johannisstr. 66, 5024 Pulheim 1

Verk. oder tausche Amiga-Orig.: Better dead than Alien, Zany Golf, Interceptor FA18, je 30 DM, Tel. 06421/43850, Manfred Böhr, Fr.-Ebert-Str. 22, 3550 Marburg

Verk. orig. Hound of Shadow, Manhunter: New York, Champions of Krynn, je 30 DM, + Porto. Roland Bahr, Tel. 02407/2827

Suche Orig. Rollenspiele für Amiga & C64. Tausch und Kauf. Brauche auch Module für Gameboy. Elmar Kostner, Osloer Str. 177, 5300 Bonn 1

Verk. Orig. Einmaliges Angebot für je 25 DM, ohne Porto, Eskimo Games und Day of the Viper. Täglich zwischen 15 - 20 Uhr unter: Tel. 02106/90635

Verk. Dungeon Master, Zak McKracken, Interceptor, Space Quest 1+2 30 DM, Katakis, Sentinel, Speedball, Starray 25 DM. Tel. 0211/661189

Verk. Amiga-Orig.: Mortville Manor 35 DM, Day of the Viper 40 DM, Pioneer Plaque 35 DM. Alles zus. 90 DM. Tel. 06344/4063, Pierre verl.

Verk. Orig. Software: TV-Sports Basketball, Powerdrift, Sim City, alle 30 DM, Buffalo Bill 10 DM, Tel. 08031/380118

Verk. oder tausche: Sim City, Invest, The Second World, Imperium und das Haus für 45 DM (das Haus 20 DM). Tel. 07726/8557 (Chrissi)

Biete Deluxe-Sound-Sampler-Software V 3.0 mit Handbuch für 25 DM, oder Tausch gg. Audiomaster 3. Tel. 06104/3770

Verk. Super-Amiga-Orig. zu fairen Preisen. Kostenlose Liste anfordern bei Willy Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen, Tel. 09921/7284.

Verk. Philips-TV-Tuner AV 7300, gut erhalten und neuwertig. VB 100 DM. Für jeden Monitor. Tel. 07071/49431 (Patrick verl.)

Verk. neueste Soft. URS Frei, Bruggestr. 15, 4153 Reinac. Tel. 0041/(0)61/7119089 (URS)

Killing John is back. Tausche Happy Computer (16 St.) gg. Leerdisk (30 St.) - Keine PLK. Tel. 0431/729019.

Verk. Amiga-Orig. für je 40 DM. Katakis, Phobia, Warlocks Quest. Suche Amos & UMS II. Verk. C-64 + Zubehör an Selbstabholer. Tel. 0228/666716 (Tim)

Verk. Orig.-Amiga Spiele alle mit Anleitung. Liste anfordern bei Guido Conen, Forlenweg 1, 6830 Schwetzingen

Verk. Orig. Spiele + PD-Soft für Amiga, sehr preiswert. Liste gg. 1 DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach. Computertyp angeben

Amiga 500 im PC-Gehäuse, 2 LW, 1 MB, 1084, alles orig. Gehäuse auch vorhanden. Abs. neuer Zustand. 1600 DM. Tel. 07644/4272

Verk. Roger Rabbit 50 DM, TUS-Foot 55 DM, Ghouls'n Ghosts 50 DM, oder tausche gg. Hillsfar, Empire, Storm Across Europe, Blitzkrieg at the Ardennes, Buck Rogers. Tel. 07121/77506

Armer, mittelloser Schüler sucht günstigen (bis zu 300 DM) A500. Angebote an: Hanno Ertel, Lämmleshalde 3, 7000 Stuttgart 50. (Kaum Geldmöglichkeiten)

Suche Amiga 500 mit TV-Modulator o. ohne. Biete 620 DM. In der Nähe von Siegen, übernehme Porto. Andre Fisher, Eichenweg 10, Tel. 02773/5743

Verk. Strat.- u. RPG-Sp. (Amiga), orig., z.B. Might & M. 2 + Wings + Red Lightning + Pool o. R., Windwalker + Pop + Waterloo + Fugger uva. Tel. 04127/1567 (Timo)

Suche Strat.- u. SP. (Amiga, Orig.) z.B. Curse o.t.A. Bonds + Ultima 5 + Paradroid 90 + M.U.D.S. + Powermonger + Battle Isle u.a. Neuheiten Tel. 04127/1567 (Timo)

Verk. Alf-2-MFM-Controller und Seagate ST-125 20 MB-Festplatte für nur 500 DM. Tel. 07171/68125

Suche Tauschpartner für Spiele u. Anwender-Softw. Schickt Eure Listen bitte an Stefan Thaler, Angerweg 9, 8859 Weidorf

Verk. orig. Legend of Faerghail, Drakkhen, Phantasie III, suche Champions of Krynn. Preis 30 DM pro Game. Tel. 02871/46124, ab 18 Uhr

Zu verk. Amiga Orig. wie z.B.: G. Nius/Purple Saturn Day / Warlock Quest, alles ASM Hits. Jan Coob Buss, Hauptstr. 169, 2964 Wiesmoor 1

Amiga Swiss. Verk. Top Orig. Games, Larry, Populous, Stunt Car Racer "billig". Anrufen: Tel. 062/692535

Günstig: Monitor (1702) für 170 DM zu verk. Außerdem Kings-Quest I, II und III für je 15 DM. Zus. für 30 DM. Tel. 06257/62869

Verk. Demos. Info-Disk 4 DM. Write to: Jens Klokkers, Marrinksweg 5, 4460 Nordhorn. Nur Amiga

Schweiz. Verk. brandneue Amiga Soft. Roger Horvath, Neuenelchweg 37, 4153 Reinach. Tel. 061/7112381

Verk. Software (only Orig.) z.B.: F 16 Falcon, alle 3 Disks, F-19 Stealth Fighter und viele Sachen mehr. Ruft an ab 16 Uhr. Tel. 06253/6067

Suche: Ein Mailboxprogramm, das mit dem Seka Assembler geschrieben wurde (wenn möglich ein Source Code!). Das Programm kann auch angefangen sein. Ruft mich an. Tel. 0041/(0)4316853, Oliver verl.

Suche günstigen Amiga 500, wenn möglich mit Speichererw., ab 14 Uhr. Tel. 07181/85193

Verk. Orig. Street Fighter, Man From the Council, Rolling Thunder, L.E.D Storm je 17 DM, Monitorständer 20 DM. Liqvan Kristo, Berlinerstr. 285, 6050 Offenbach

Suche dt. Anleitung zu Populous. Zahle gut. Ruft ab 18 Uhr an. Tel. 05551/53889, Markus verlangen

Tausche und biete neuste Software für den Amiga. Tel. 04103/85331, nur Mo-Do 18 - 20 Uhr.

Suche für Amiga dt. Anleitungen (keine Kopien). Evtl. Tausch gg. Software. A. Helland, Ruhrtalstr. 41, 4300 Essen 16.

**Achtung:**

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER TIPS

# ZUM SAMMELN

## Player Manager Teil 1

ST · AMIGA · C64

Menü "Der Trainer":

Hier wird einem zunächst die Mannschaftsmoral angezeigt. "Haushohe Teammoral" ist der beste Wert. Jeweils etwas schlechter sind dann in dieser Reihenfolge die Werte "Mannschaft hat Meisterschaftspotential", "begeisterites Spiel", "gutes Mannschaftsspiel" und "die Mannschaft ist gut in Form". Wenn man dann bei "Moral o.k." angekommen ist, ist dies bereits ein ziemlich schlechtes Zeichen. Mannnschaftspotential:

Die Anzeige des Potentials der einzelnen Mannschaftsteile (Abwehr usw.) ist mit Vorsicht zu genießen. Durchschnitt! Wenn man also z.B. einen sehr guten und zwei schlechte Torwarte hat, wird das angezeigte Potential schlecht sein, obwohl man im Spiel mit dem guten Mann sehr gut dasteht. Im übrigen bezieht sich das Potential in den Werten auf die jeweilige Liga. Das heißt u.U., daß ein Spieler in der zweiten Liga mit 10/10 bewertet wird, in der ersten Liga aber nur 1/10 erhalten würde. Trotzdem wird aber ein guter Spieler der zweiten Liga auch in der ersten wertvoll sein und durchaus mithalten können. Von schlechten Werten nach dem Aufstieg also nicht schrecken lassen. Mannschaftstraining:

Hierzu mehr bei "Aufstellung". Ruhetag einlegen:

Nach der Anleitung solt dies die Moral erhöhen. Wenn die Mannschaft aber körperlich schlecht aufgelegt ist, kann nach meiner Erfahrung auch das Gegenteil die Folge sein. Ferner muß man damit rechnen, daß die Mannschaft Konditionsmängel zeigt. Extratraining:

Dies steigert die körperlichen Fähigkeiten der Spieler kurzfristig (was sich jedoch nicht in den angezeigten Werten niederschlägt), erhöht aber die Verletzungsgefahr. Außerdem ist auch hier häufig zu beobachten, daß sich hierdurch

POWER TIPS

# ZUM SAMMELN

## Player Manager Teil 2

ST · AMIGA · C64

Tore halten. Wenn man "Spielerkauf" gewählt hat, erscheint auch eine Anzeige für das "Können" des Spielers (z.B. 5/10). Dieser Wert bezieht sich auf die Liga, in der der Spieler vorher gespielt hat. Ein Wert von 9/10 in der vierten Liga muß also nicht auf einen guten Spieler hindeuten, kann es aber. Hingegen ist 4/10 in der ersten Liga ein recht starker Hinweis, daß der Spieler zumindest brauchbar ist. Daß diese Werte recht unsicher sind, zeigt sich aber im übrigen daran, daß sie sich schnell ändern können (am nächsten Spieltag schon kann in der Anzeige 6/10 statt 3/10 auftauchen). Wichtig: Günstigster Zeitpunkt für einen Kauf ist der Anfang der Saison. Nach dem ersten Spieltag sind die guten jungen Spieler häufig bereits alle weggekauft. Daher spare man sein Geld für diesen Zeitpunkt. Zuweilen gelangen aber auch während der Saison gute Spieler auf den Markt. Es ist daher sinnvoll, den Markt ständig zu beobachten. Menü "Der Spieltag":

Von den zuerst erscheinenden Informationen über den Gegner sind eigentlich nur dessen Ligaposition sowie Punkt- und Torbilanz interessant. Dies kann man als ein Kriterium zur Bestimmung der eigenen Taktik heranziehen. Taktik:

Nach meiner Erfahrung sind 5-3-2 und 4-4-2 die im Durchschnitt erfolgreichsten Taktiken, insbesondere wenn man gegen gute Mannschaften spielt. Dabei ist 5-3-2 sinnvoller, wenn der Gegner gute Spieler im Sturmzentrum hat und 4-4-2, wenn der Gegner gute Außenstürmer aufweist. Sind die gegnerischen Stürmer aber sehr gut, kann man auch ruhig 4-3-3 spielen, denn dann ist die eigene Abwehr regelmäßig so oder so überfordert. Von 4-2-4 ist meist abzuraten; man läuft häufig ins offene Messer. Aufstellung:

POWER TIPS

# ZUM SAMMELN

## Player Manager Teil 3

ST · AMIGA · C64

nehmen, der zumindest auch einigermaßen schießen kann, denn in dieser Position gelangt man recht häufig in Schußpositionen. Ähnliches gilt für die Nr. 8. Er sollte schnell und durchsetzungsfähig sein, denn häufig ist er der erste Spieler, der nach Abschlägen in Ballnähe kommt und die Bälle erobern und weiterverteilen muß. Für seine Schußstärke gilt das gleiche wie für die Nr. 4. Man kann für die Nr. 8 auch einen Stürmer nehmen, wenn man bewirken will, daß er häufiger aufs Tor schießt. Wiederum ähnliches gilt für die Nummern 7 und 11. Sie brauchen nicht unbedingt schnell zu sein; wichtiger ist Durchsetzungskraft, da sie den Ball sehr häufig über außen in Strafraumnähe bringen müssen. Wenn man will, daß sie möglichst häufig aufs Tor schießen (mit Schrägschüssen haben die Torleute am meisten Probleme, aber nur gute Schützen beherrschen diese Schüsse), sollte man sie mit Stürmern besetzen. Andernfalls sind Mittelfeldspieler angesagt.

Von Vorteil ist hier auch, wenn es sich um große Leute handelt, denn bei Player Manager laufen (insoweit realitätsfern) die von der Außenposition Flankenden ihren eigenen Flanken hinterher, um sie ggf. im Gehäuse unterzubringen, was insbesondere auch mit einem Kopfball zu erreichen ist. Sturm: Position 7, 8 und 11 können, wie bereits erwähnt, Stürmer oder Mittelfeldspieler sein. Für Position 9 und 10 sind Stürmer zu empfehlen. Dabei sollten beide naturgemäß schußstark sein. Position 10 erfordert keine besondere Paßgenauigkeit, weil sie häufig direkt vor dem Tor als Vollstrecker fungiert. Hier sollte der beste Schütze hin. Auch Position 9 erfordert hohe Schußstärke. Da diese Position aber sehr häufig die 10 bedient, ist Paßgenauigkeit sehr wichtig. Höchst wertvoll ist es


CompuCamp - Ferien forfait ... wir machen sie!

KOSTENLOS für alle POWER-PLAY-Leser!

DER NEUE CAMPS-KATALOG '91 - THE BEST OF COMPUTING, SPORTS, LANGUAGE AND FUN!!!

Computer-, Sprach- und Sportcamps mit CompuCamp - das Programm der Superlative

Camps in Süd-, Mittel-, Norddeutschland und England mit

- 19 verschiedenen Computerkursen und Anwender Kursen inkl. BASIC bis Anwender, Textverarbeitung bis DTP auf PC's
- Computer Spezialkursen Hardwarekursen und DFÜ für C64 und AMIGA
- großem AMIGAangebot (9 Kurse) bis Grafikprogramme und Diskettenbetriebssystem
- Englisch Sprachkursen - Anleitung Kennenlernen mit dem Computer und Sport Programm
- 27 verschiedenen Sportangeboten: Tennis, Segelkursen, Surfen, Reitunterricht, Golf, Wandern
- NEUE: Bundesliga-Spiele bei Heimspiel und Fernsehübertragung, Fußballschule.

- Mitnehmen Sie Lehrlinge, Jungkaufmänner und Trainer mit. (18-19 Jahre)
- Sportstipendium von TITUS stehen Ihnen
- FERNBLIEB PRINCESS, SCHWARZ WEISS, WINTER

US-Spezialreise-Programm: Von Hochschulen in den Sommerferien nach Amerika mit Unterbringung in Gastfamilien, Sprachkursen und Freizeitangeboten

High School Programm: Ein Schuljahr in den USA. Wohnen und Leben in amerikanischen Familien. Kurse Reise und Versicherungsscheine. Plausibel Gruppen (Kaufmann, Handel etc.) intensive Vorbereitung und Betreuung

CompuCamp

Noch schneller geht's per CompuCamp Hotline: 040/87 10 81

...mehr Informationen im Gratiskatalog sofort mit dieser Karte anfordern!

## Player Manager Teil 2

Wenn man nur Spieler hat, die in jeder Hinsicht gut sind, hat man keine Probleme. Das ist aber nur höchst selten so. Meist muß man auch einzelne schlechte Eigenschaften akzeptieren und die Spieler dorthin bringen, wo diese Mängel am wenigsten Auswirkungen zeigen. Insbesondere bei 5-3-2 und 4-4-2 haben sich hier folgende Aufstellungskriterien als sinnvoll erwiesen: Für den Torwart nehme man jemanden mit hohem "Halten"- Wert. Er darf im übrigen nicht zu langsam sein, um im Strafraum Bälle rechtzeitig zu erreichen. Für die Abwehr gilt folgendes: Für die Nr. 5 ist am sinnvollsten einen Spieler mit hohem "Angreifen"-Wert und niedriger Aggressivität; andernfalls werden zu viele Elfmeter verursacht. Für die Positionen 2 und 3 darf die Aggressivität höher, aber nicht zu hoch sein; Schnelligkeit und Ausdauer sind besonders wichtig. Andererseits stelle man, wenn Mangel an guten Spielern herrscht, die "Pfeifen" am ehesten hierhin, da es auch mit guten Spielern sehr schwer ist, einen guten Außenstürmer schon im Mittelfeld aufzuhalten. Die Position der Nr. 6 braucht am ehesten gute "Angreifen"- und "Pässe ausführen"-Werte, denn sie befindet sich in der zentralen Abwehr und im hintersten zentralen Mittelfeld. Sie muß daher häufig die gefährlichen Mittelstürmer stoppen und das eigene Angriffsspiel nach vorne bringen. Um letzteres zu fördern, kann man für die Position 6 auch ruhig einen Mittelfeldspieler nehmen; da Spieler auf der 6 nur sehr selten aufs Tor schießen, dürfen sie schlechte "Schießen"-Werte haben. Das Mittelfeld: Zunächst zur Nr. 4. Es ist sehr sinnvoll, hier einen Mittelfeldspieler zu nehmen, weil diese Position noch mehr als die der Nr. 6 eine zentrale Schaltstelle darstellt. Hier sollte man daher einen wirklich guten Spieler

## Player Manager Teil 1

die Moral erhöht. Man sollte sich daher überlegen, ob man nicht statt eines Ruhetages ein Extratraining einlegt. Beide Möglichkeiten sollte man jedoch nur in Erwägung ziehen, um eine Negativserie zu beenden. Sonst fährt man am besten ohne diese besonderen Möglichkeiten. Taktiktraining:

Hier kann man bestehende Taktiken ändern. Dies ist sinnvoller, als im Menü "Taktik" eigene zu entwickeln, da es aufgrund der komplizierten Wirkungszusammenhänge sehr schwer ist, funktionierende eigene Taktiken zu entwickeln; hingegen sind die vorhandenen Taktiken gut brauchbar. Wenn man bestimmte Schwächen beobachtet hat, kann man versuchen, diese punktuell zu verbessern; auch dies kann jedoch nach hinten losgehen. Der einzige Punkt, den man unbedingt verbessern sollte, ist die Formation bei eigenen Eckbällen. Hier stehen einige Spieler bei der ursprünglichen Formation ziemlich sinnlos in der Gegend herum. Menü "Transfer":

Vorhandene Mittel sollte man unbedingt nutzen, um gute (siehe "Mannschaft") Spieler zu kaufen. Dabei ist unbedingt zu raten, junge, gute Spieler zu kaufen, denn diese werden sich im Laufe der Zeit noch verbessern und ihr Marktwert wird erheblich steigen. So kann man sich recht preisgünstig erheblich verstärken und hat zudem lange etwas von dem gekauften Spieler. Man sollte sich auch nicht davor scheuen, sehr teuere junge Spieler einzukaufen; insbesondere gute Stürmer können ein Spiel fast allein entscheiden (ein für 700k gekaufter Stürmer schoß in nur zwei Saisons insgesamt ca. 80 Tore in der dritten und zweiten Liga, am Ende der zweiten Saison war er 900k wert) und ein guter Torwart ist fast ebenso viel wert.

Einer muß ja schließlich die


**Ja,** ich will mehr wissen über die Computer-, Sprach- und Sportferien von CompuCamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos und unverbindlich** zu (bitte ankreuzen): Alles über

- ○ **Comp-Ferien** mit Computer-, Sprach- und Sportkursen
- ○ **US-Sprachreisen**
- ○ **High School Aufenthalte** in den USA

Name

Straße

PLZ/Ort

Tel. Geburtsdatum

besitze Computer-Typ

bin besonders interessiert an

**NEU** • *US-Sprachreise-Trips nach Kalifornien* • *High School Aufenthalte* • *BASEBALL-Spezial-Lehrgänge* • *Grafik-Programmierung*

*60 Pf. Marke, SONST LÄUFT NIX!*

*Antwortkarte*

*An*
**CAMPS**
*c/o* **CompuCamp** *GmbH*
*Wedeler Landstraße 93*

*2000 Hamburg 56*


## Player Manager Teil 3

auch, wenn die 9 schnell und durchsetzungsfähig ist, denn sie kann und muß im vorderen Mittelfeld sehr häufig Bälle annehmen und erobern. Schnelligkeit ist hier wichtiger als bei Nr. 10. Zu beachten ist schließlich, daß sich die Funktionen von Position 9 und 10 quasi umdrehen, wenn man 4-2-4 spielt. Dies ist aber korrigierbar über die Option "Taktik ändern". Die Auswechselspieler schließlich sollten widerstandsfähig sein; im Fall einer Einwechslung ist das Verletzungsrisiko (aus unerfindlichen Gründen) sehr hoch. Möglich ist es auch, wenn man zwei gleich gute, aber wenig ausdauernde Spieler für dieselbe Position besitzt, in der Halbzeit den einen für den anderen einzuwechseln, um während des ganzen Spiels dort gut besetzt zu sein. Allgemein sollte man in der Aufstellung möglichst konstant sein, denn bei Spielern, die häufig auf einer bestimmten Position spielen, verbessern sich mit der Zeit die dort erforderlichen Fähigkeiten. Noch ein Wort zum Auswechseln: Das Programm stürzt nicht selten ab, wenn man außerhalb der Halbzeitpause versucht, von sich aus einen Spieler einzuwechseln. Gleiches gilt übrigens, wenn man unmittelbar nach dem Schlußpfiff, wenn die Spieler vom Spielfeld gehen, die Maus bewegt. Noch zwei Sätze zur Möglichkeit des selber Mitspielens: Mir macht es wesentlich mehr Spaß, nicht als Spieler oder gar durch Steuerung der ganzen Mannschaft in das eigentliche Spiel einzugreifen, denn nur so hat man den richtigen Nervenkitzel auf der "Trainerbank". Außerdem rennt man als mitspielender Einzelspieler recht beziehungslos zu seinen Kameraden auf dem Spielfeld herum. Aber letztendlich muß das natürlich jeder selber wissen. Spiele speichern:

Hier ist eine Besonderheit zu

## Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

### AMIGA

Austria. Verk. Orig. Cadaver, Xenomorph, Dragon Breth, 688 A-SUB, TV-SP Basketb., uvm. Auch Tausch gg. Gameboy-Sp. oder 2 Games gg. 512 KB Erw. Tel. 02747/2023

New York Warriors. Tausche wegen Fehlkauf N.Y.W. (512 KB) + Zuzahlung gg. N.Y.W. (1 MB) (ASM-Hit). NP 70 DM dt. Anleit. G. Jelinek, Klopflesberg 18, 8492 Furth i.W.

Verk. Dragonflight, Sim City, Gravity, Drakkhen, Full Metal Planet, Deluxe Video II, Sprinter 3 D, Preise n. VB. Tel. 06694/8413, ab 18 Uhr, alles Orig.

Bloodwych 50 DM, Ultima 3 + 4, Hostage, Xenomorph, Drakkhen, Starflight, Phantasie 3, Gauntlets Domain, Tempel of Apshai, pro Spiel 50 DM. R. Berry. Tel. 0911/795102

Suche Orig. Spiele für Amiga: F-19 für 40 DM, M1 Tank Platoon bis zu 60 DM. Verk. Atari Telespiel VCS 2600 mit 4 Spielen (Joystick) Tel. 0711/732562

Verk. Orig.: Flood 30 DM, Pirates 35 DM, TVS-Football 30 DM, Milestones 30 DM, auch Tausch. Ab 18 Uhr. Thomas. Tel. 07251/61981

Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt Eure Listen an Andreas Wamser, Hinter Burg 18, 7475 Tieringen.

Armer Schüler sucht billigen Amiga 500 für 400 DM, wer einen übrig hat, der soll mich anrufen. Tel. 07723/61745, Bernd

Suche PD-Soft für Amiga, am besten vollständige Fish-Serie o.a. (Ruhr PD, Tornado...) Schickt Eure Liste an Frank Hummel, Im Anger 5, 7436 Römerstein 2

Verk. Orig. Spiele: IK + 30 DM, Maniac Mansion 45 DM, Ooze 40 DM, Unreal 50 DM, Speedball 30 DM, Red Heat 40 DM, Barbarian II 30 DM. 100 % Marco. Tel. 07071/42016

Amiga. Biete Software für den Amiga, ruft an. Tel. 05731/3925, ab 14 Uhr, Tel. 05732/74111 (24 Std.)

Verk. Orig. 70 St., 50 DM, 3D-Tennis, F29, Paradroid 90, Lotus Turbo Espr., Shockware, Wings of Death, USS Seymore usw., + Porto 28 HB, Ritterhuderstr. 51, Schlit. Tel. 0421/617837

Verk. Orig. 70 St. 40 DM. Atomix, Italy 90, Jump Jackson, Ports of Call, Impossamoble, Greg N Goll, Batman usw. + Porto. Ritterhuderstr. 51, 2800 HB, Schlit. Tel. 0421/617837

Verk. 70 St. a 35 DM, Kryp + Egg, Highway 2, Beverly H., Hard Driver, Blue Angel 69, Beach Volley, Ult. Darts + Porto. Ritterhuderstr. 51, 2800 HB, Schlit. Tel. 0421/617837

Verk. Orig. Programme: Hard driving, Rock'n Roll, Power Drift, Dragons Lair und v.a. Gratisliste anfordern. Tel. 05241/51091 (abends)

Verk.: Larry 2 50 DM, Rock'n Roll 40 DM, Space Ace 55 DM, Speedball 35 DM, The Kristal 40 DM, Manhunter New York 40 DM, und noch v.a. Tel. 05241/51091

Suche Kontakt zu Freaks, die gute Software haben und sie günstig verk. Zahle bis 2 DM pro Disk. Schreibt an: Postfach 126587, 48 Bielefeld 1

Ich tausche und verk. Demo, Intro, Letter-Designer, auch Demos, PD-Serien. Liste gg. 1 DM. F. Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11

Verk. Interne Speichererweiterung mit 512 KB für den Amiga 500. Preis 50 DM. Tel. 0201/464814

We bring you the most actual Amiga-Stuff at unbeliev[ab]ly low prices. Get our free list and your fortune at: P.O.Box 0554240, 5650 Solingen 1

Verk. Spiele für Amiga, ST und Mega Drive, alles Orig., ab 20 DM. Frank Hassas. Tel. 030/6212115

Verk. folgende Orig.: Zynaps, Millenium 2.2, Archipelagos, Midwinter, Falcon F16, Imperium. Preise Verhandlungssache. Tel. 05341/41292

Suche Seka-Sources von Demos, Intros usw. Enter the deep world of demos and contact J. Scherer, Hanauerstr. 5, 7608 Sand - only legal

Tausche, verkaufe SEKA-Source. Suche immer neueste Demos und Utilities. Verk. auch meine Speichererw. für 130 DM. Mehr Info: Frank Kumm, Durlacher Allee 42, 7500 Karlsruhe 1

Verk. Orig. für je 30 DM: Combat, Course, Spitting Image, Flintstones, Speedball, Xenophobe, Spherical, Return to Atlantis. Tel. 0851/55823

A-2000, 1 MB Chipmem, Mon., 2 LW, 230 Leerdisks, 13 x stärkste Origsoft. + Literatur + div. Zubehör. NP ca. 4800 DM, VP 2000 DM. Timm Leisenberg. Tel. 06663/6062

Verk. Highscreenmon., 2 Jahre, leichtunscharf, sonst o.k. mit Filterscheibe 200 DM VB. Tel. 06152/2472, ab 19 Uhr. Suche PD Intros Maker, Utilities

Verk. Falcon F-16 59 DM, Mission Disk 1 49 DM, Elite 59 DM, Gunship 59 DM. Alle Handbücher in dt. Tel. 0711/6368462

Suche Karate, Ninjaspiele usw., für Amiga. Zahle pro PD-Disk 2 DM. Tel. 0911/706435

Verk. 2 MB Golembox für A1000, 4 Mte. Garantie, 520 DM, suche Spiele für Gameboy. Tel. 02103/40883, ab 15.30 Uhr

Verk. Orig. gg. Angebot: Manchester Uni, Italy 90, North + South, Ferarri Formula 1, M. Weisspart, Schulerbergstr. 12, 1000 Berlin 20

Verk. Orig.: Monkey Island... oder tausche gg. andere Games. Nur Orig. Tel. 04743/1816, nach Kai fragen.

Verk. neueste Soft. URS Frei, Bruggstr. 15, CH-4153 Reinach, Schweiz. Tel. 061/7119089 (URS)

Verk. Orig. Spiele: Dungeon Master sFr 30, Double Dragon 2 sFr 20, Their finest hour sFr 40, Tel. 061/7112381

Verk. Tips zu Dungeon Master, Zak McKracken, Pirates, u.v.m., 3,5" Zoll-LW. von Sony für 150 DM. Tel. 02302/801639 (Christian)

Tausche Micr. Soccer gg. Emlyn Hughes International Soccer (biete 20 DM). T. D'Agostino, Ottilienplatz 13, 7300 Esslingen

Verk. eine 40 MB-Quantum-Festplatte mit oder ohne Controller. Tel. 030/6184457

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Tel. 02434/4812 (verl. Lars). Verk. u.a. Invest, Wall Street, Wizard

Verk. Orig. zum 1/2 Preis, A10 - Tank Killer - 688 Attack Sub - F-29 - Int. 3D-Tennis - Pirates etc. K.-H. Hormann, Am Rothenberg 15, 6660 Zweibrücken, Tel. 06332/43118 n. 16 Uhr

Software aus allen Bereichen, Hardwareerweiterungen, Bücher wegen Systemwechsel günstig abzugeben. M. Hallek, Postfach 22703, 4426 Vreden

Suche Dogs of War (nur Orig.). Preisvorstellungen bitte an: Tel. 07045/2453. Rene verlangen. Suche und tausche auch Megademos.

Verk. Amiga-Orig., mit Verpackung von 40 - 70 DM. Dragons Lair I, II, Budokan, Gretzky Hokkey. Meldet euch bei Philipp. Tel. 089/6099290

Amiga: Verk. Amiga-Action-Replay (neuwertig) 160 DM, Tel. 02265/8973, ab 18 Uhr

Verk. UMS, F-29, Wall Street Wizard, Vermeer, Wolfpack, A-IO Tank Kill, Their Finest Hour, Flight Simulator 2. Björn Rüther. Tel. 02581/6616

Ich suche dringend folgende Spiele: Zak, Rampage, Arrgh, Battle-Chees, Low Blow, Skate or Die, Loom u. Sierra-Adventures. Tel. 02241/73387, ab 18 Uhr o. So.

Suche gg. neueste Soft Amiga 9/89 od. Videomagazine von 90 (außer 3, 4, 9/90). Habe Powermonger, A-10 Tank. Sigmund Stuppner, Brennerstr. 28 e, I-39100 Bozen

Suche billig A500 sowie Kontakt zu Rollenspiel- und Adventure Clubs. Alexander Anakker, O-5900 Eisenach, Fritz-Erbe-Str. 17

Verk. Amiga Orig. Spiele: The Deep, Grand Overt je 30 DM. Paper Boy, Vindex, Custodian, Hyperforce, Dragon Spirit, Murder in Venice je 20 DM. Tel. 08231/6115

Orig. 30 % NP: DATAMAT +, Photolab, DL Video, Digi Paint, Dr. Lair, Our Run, sowie viele andere Spiele und Anwender. Tel. 02174/39323. Ruft an.

Suche ältere Ausgaben vom Amiga-Magazin. Auch andere. Besonders Heft 6/90. Andreas Brandt, Albert-Schweitzer-Str. 11, O-2000 Neubrandenburg

Suche dt. Anleitung für Empire, u. Silent Service, zahle 15 DM. Verk. Bundesliga Manager 30 DM, Balance of Power (Ed. 1990) 35 DM, Red Storm Rising 40 DM, Invest 35 DM. Rainer Kress. Tel. 09922/5557, n. 18 Uhr

Verk. PP 2/90 - 12/90, ASM 7/88 - 12/89 und div. andere Amiga-Zeitschriften. Tel. 06841/4588

Verk. 100 % intakten Amiga 500 mit Spielen wie z.B. Budokan und Indiana Jones. Schreibt an Carsten Töpper, Mühlstr. 61, 3554 Gladenbach 2 (Hessen). Preis: für 1400 DM

Suche neueste Software zum Kauf o. Tausch. Suche Kick Off 2, Populous Promised Lands, Powermanger. Gunther Langbein, Damm 4, 8633 Rödental

Verk. orig. verp. Ultima V, Atomix, Dragonflight, Dragons Br., Tiebrek, Invest, Turrican, sowie UMS + alle Zusatzdisks zu UMS. Tel. 07142/43387 (Markus)

Tausche, kaufe und verk. Orig.-Spiele: Pirates, Turn it, Bard's Tale 1+2, Kult, Bloodwych, Interceptor. Suche Infocom-Adv. Tel. 0271/355297

Verk. Amiga Orig.: Elite 40 DM, Outrun 25 DM, Knight Orc 15 DM, Capt. Blood 20 DM, zus. 85 DM, u. Documentum 40 DM, Tel./BTX: 05553/1870

Verk. T. Amiga-Orig.: Transworld, Wild West World, F-15, E.W. Inter Soc., usw., tausche auch gg. 3,5" Floppy o. 1,5- 2MB Erweiterung, intern. Tel. 0911/721099

Austria. Verk. Imperium, Swords o. Twilight, Personal Nightmare, Fott, Corporation, The Kristal, Inspector Griffu. Tel. 73/32312, Markus verl.

Larry 3, 40 DM, Tel. 07131/484926, ab 17 Uhr, Markus

Suche Tauschpartner für legale Software (z.B. Megademos, SEKA-Sources, Sounds...) Send Disks to: O. Plink, Im Kirch 6, 7904 Erbach 2. No Disk, no answer

Suche zw. Tauschpartner. Neue und alte Soft. 1000 % Antwort. O. Eichenberger, Pappelweg 3, 3013 Bern, Schweiz. Liste nicht vergessen!!

Suche dringend Virus-Killer zur Vernichtung des Lamer-Exterminator und North Star 2-Virus. Bin zahlungswillig. Tel. 04734/43931 (Sebastian)

Verk. Amiga Orig. St. 25 DM, per NN: Skyblaster, Space Racer, Testdrive I, Adv. Ski Simulator, Pacland, Sidwinder II. Tel. 02822/52415

Verk. Zak McKracken, Dragon Flight, Might & Magic II, Football- Man., World Cup, für je 40 DM, zus. 120 DM. Thomas Wollersheim, Redwitzerstr. 66, 5000 Köln 41

Suche Bard's Tale, Dungeon Master, AD & D-Rollenspiele, Ultima und Adv. v. Infocom (nur legale). Gerold Schmid, Mooswaldstr. 15, 7858 Weil/R.

Suche dringend Super Star Icehockey, zahle bis zu 25 DM. Verk. Kick Off 2 40 DM, Chambers of Shaolin 30 DM, Power Drift 20 DM, Shooting 1 für 20 DM. Tel. 0711/7156548

Sim-City Original, 512 KB, Orig.-Verp. für nur 40 DM. Christian Henkel, Michelfeld 7, 6403 Flieden. Tel. 06655/2969

Orig. Rocket Ranger, Space Harrier 2, Bobo, Cosmic Pirate je 30 DM. D. Paint 2 + D. Print PAL, kompl. dt. für 70 DM, Tel. 0431/735052

Verk. Amiga 500 mit 1 MB RAM, mit TV-Adapter für 850 DM VB. Thorsten Borrmann, Oldenburg, Tel. 0441/57529, ab 18 Uhr

TOM tausche Orig. Omega Larry 3, Bundesliga. Suche Tauschpartner. Tel. Austria 02852/8403, A-3950 Dielmanns 136

Kaufe TV-Sports Basketball, TV-Sports Football. Zahle gut. Nur Orig. Schreibt an Andre Rossbach, Im gr. Brunkel 7, 3562 Biedenkopf

Verk. Amiga 500 + Mon. + Star-Drucker + ca. 30 Super Games wie Pirates, Indy3, Rainbow Island u.v.m. NP komplett: 2300 sFr., Verkaufspreis 1400. Nur 1 Jahr alt. Nur CH. Ruft an: Tel. 062/414965, Matthias

Suche Tauschpartner f. den Amiga. Anfänger sind willkommen. Tel. 07431/62832

Verk. The Kristal, Bloodwych, je 40 DM, Tass Times, Arazoks T., TD2, Muscle u. European Ch., je 20 DM, Originale. Tel. 040/7682360, ab 14 Uhr

Verk. neueste und ältere Soft zu nicht teuren Preisen. Michael Aerni, Schulstr. 184, 8413 Neftenbach. Tel. 052/313761

Achtung: Ich suche Gebrauchsanweisungen von Invest und Lost Dutchman Mine. Ich zahle gut. Oliver Frei, Ringstr. 56, CH-4558 Winistorf, Schweiz

Österreich. Amiga-Software. Preise und Liste auf Anfrage. Ruft an oder schreibt mir: Tel. 07748/2202. Abs. Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, ab 15 Uhr

Verk. Pirates 50 DM, Rings of Medusa 30 DM, Starflight 50 DM, Carrier Command 40 DM, alle dt. Anleitung. Zus. 150 DM, Zing. nur 30 DM. Tel. 08025/2149

Wer schenkt mir gg. neueste Soft Videomagazine von 90 (außer 3, 4, 9/90). Habe: Powermonger, Indy 500... Hanno Stuppner, Brennerstr. 28 e, I-39100 Bozen

Verk. Orig. Project D (Diskutilitie) für 45 DM. Tel. 08105/1425

Verk. Orig.: Tie Break 39 DM, Emlyn Hughes Soccer 39 DM, oder Tausch gg. Invest oder M.U.D.S. Tel. 089/8202265 (Chris)

Verk. Orig. Flood für A500 für 20 DM. Bitte schickt 10 DM als Anzahlung, den Rest nach Lieferung. Koltermann, dietmar Traarer 255, 4150 KR 11

ASM. Verk. kompletten ASM-Jahrgang 1989 + 11-12/88 um 200 Schilling (40 DM). Swoboda Rainer, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried, auch alle HC + 64'er

Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt Eure Listen an: O. Pfüller, Samerbergweg 9, 8269 Burgkirchen

Verk. Orig. Spiele: Eye of Horus, Three Stooges, 3D-Pool, Castel Masser, Battle- Vally. Angebote an: M. Harbarth, Zainschmiedweg 74, 8972 Sonthofen

Suche Haushaltsprogramm für Amiga und Englisch-Vokabel, Grammatik-Trainer. Tel. 07541/27908 (Bernd)

Neueste Soft, fordert Gratis-Liste an: Schreibt an: Digitalmemory, P.O. Box 11, CH-6312 Steinhausen

Verk. Orig. Amiga Games: Zak McKracken 40 DM, Rocket Ranger 40 DM, und Pow 25 DM. Oder alle für 70 DM bei O. Gral, Wannenstr. 5, 4415 Lausen

Suche gg. neueste Soft Amiga 5/89 od. Video-Magazines von 90 (außer 3, 4, 9/90). Habe: Wings, F-19, usw., Hanno Stuppner, Brennerstr. 28 e, I-39100 Bozen

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000.— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen

### AMIGA

Suche Amiga-Software. Sende Deine Liste an: Sascha Briggen, Aeschstr. 114, CH-8123 Ebmatingen

Suche Amiga mit Disketten-LW 3,5 Zoll, kann nächstens 500 DM bieten. Tel. 02581/3264

Suche dringend Komplettlösung für Dungeon Master (+ Plans). Biete 5 DM für den Erstleinsender. Schreibt an: Volker Schulze, Lacilienstr. 3, 5046 Brühl

Biete an: Pioneer Plague, Lords of the Rising Sun für nur je 40 DM. Jens Becker, Krutten-blink 4, 3354 Dassel

Indiana Jones III für 35 DM, Blockbuster I. 25 DM, World-Class Leaderbord I. 35 DM zu verk. oder Tausch. Tel. 0781/57716

Suche Occ. Amiga 500. Wenn vorhanden mit Zubehör. Schweiz. Tel. 064/711112

Suche Dungeon Master. Biete Pool of Radiance (1MB). Verk. auch: LSL1 40 DM, Deja Vu. Tel. 06204/74426

Suche billige Orig. Spiele oder PD-Spiele. Heinz Hansjosten, Reppertsweg 3, 6689 Merchweiler

Suche zuv. Tauschpartner für Amiga. Listen o. Disks an: Oliver Merle, Trossingerstr. 12, 7208 Spaichingen. 100 % Antwortgarantie

Kostenlose PD-Soft für Amiga. Liste gg. frankierten Rückumschlag anfordern. Heinz Udo Kohnen, Nokatenusstr. 94, 4050 Mönchengladbach 1

Suche dringend folgende Orig.: Elite, F-16, Rock n Roll, Populous, Test Drive 2, Castle Master, u.a. Schreibt an: Enrico Mielniczek, Lilienthalstr. 35, O-4502 Dessau

Orig.: Textomat, Datamat 50 DM, Pinball W., Reise z. M. der Erde 25 DM, Englischkurs, Erdkundekurs, SYS 10 DM. Tel. 06324/76081 (Fabian)

Amiga Software und Anleitungen. Raum Mödling und Wien. Tel. 02236/811452. Austria

The Horrible Sven is back. Wir verk. die beste Softw. für Amiga. Schickt Disk und wir kopieren Euch unsere Liste. Postfach 35 . A-4501 Neuhofen

SIM-City zu verk. 45 DM, incl. Porto und Verp. Tel. 0228/656770, nach 20 Uhr

Suche alle Sport- und Simulations-Spiele auf dem Amiga. Schreibt super schnell an Zico Salvoldi, Bodenachestr. 73, CH-8121 Benglen, Schweiz

Verk. Orig.-Games: Hero Quest, Space Quest 3, Sim City, Dungeon Master, Beach Volley, Nightbreed, Lost Patrol, TV-Sport Basketball, Summer E. Tel. 06473/1430

Verk. Tower of Babel (Orig.) für Amiga VB 50 DM. Tel. 02856/2811

Verk. Amiga Orig.: Carrier Command 40 DM, Pool of Radiance 1 MB 45 DM, Interphase 40 DM, Midwinter 45 DM. Tel. 09931/2697 ab 14.00 Uhr (Andreas)

Verk., tausche: Transworld, PlayerManager, Hillstar, Their finest Hour, alles orig. Suche Wild West World, Power Monger, Wings. Tel. 06441/51883, nach 18 Uhr

Verk. o. tausche Orig.: Wings of Fury, Oil Imperium, 90 DM. Dnf. of the Crown, Bard's Tale I, Winter Edition, Kult, Hard Drivin, pro Game 10 - 30 DM. Tel. 05034/1894

Suche günstig Orig. (Wallstreet Wizard, Spacequest 3, Heroesquest, Bundesligamanager, Gravity, Codename Iceman) Tel. 05181/24188 nach 14 Uhr

Verk. Full Metal Pl. 15 DM, Dragons Lair 6 Disk 20 DM, Oil Imperium 15 DM, Sim City 20 DM und Armageddon Man 10 DM. Alles Orig., A. Liedtke, O-3150 Peine, Lortzingstr. 12

Tausche orig. Pirates für Amiga gg. andere Topspiele (z.B. Indy 3, Populous... orig.). Angebote an Hendrik Krüger, Makarenkostr. 9, O-2792 Schwerin

Suche Speichererweiterung (Golem-Box) für Amiga 1000. Zahle bis 300 DM (bei 2 MB). Angebote an Tel. 02452/2920. Bitte nach 18 Uhr anrufen.

Suche Amiga 500 mit oder ohne Monitor. Wenn möglich Verkäufe aus Raum 51 Aachen. Angebote an: Tel. 02241/59942

Cadaver + Rick 2 verk. ich für je 55 DM. Suche Maniac Mansion. Auch Tausch gg. Gameboy-Module möglich. Tel. 04627/944, 17 - 22 Uhr. Stefan verl.

Amiga-Magazin zu verk. Ausgaben 6/7, 8/9, 10-12/87, 1-12/88, 1-12/89 und 4 + 12/90. Für nur 3,50 DM pro Stück. Tel. 04627/944, Ab 17 Uhr. Stefan

Suche Orig.: Powermonger, Indianapolis 500 DM, Conflict, Icamer, Desert Ir2, etc. Schritt-R-Vosgeran-Str. 33, 2330 Eckörder, J. Brann

# Kontakte mit POWER!

Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von ***POWER PLAY*-Contact**.

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

**Gratis! In Ausgabe 4/91!**

## *POWER*-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 4/91** von POWER PLAY

**Rubrik:**

- ☐ Amiga
- ☐ C 64/128
- ☐ MS-DOS-PCs
- ☐ Atari ST
- ☐ Sega Master
- ☐ Sega Mega
- ☐ Nintendo
- ☐ PC-Engine
- ☐ Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

**Bei Angeboten:** Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum: Unterschrift:

**Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 4/91 von**

POWER PLAY

Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 7.2.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
***POWER PLAY***
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

## Private Kleinanzeigen

Suche Codes für Maniac Mansion, biete 15 DM. Suche auch Tauschpartner, habe neueste Soft. Tel. 030/7462552 (Eric)

Suche dringend Speichererw. für A500. Zahle bis 75 DM. Suche auch billige Orig., verk. O. Hink, Ch., Karate, Gladiat. etc., Tel. 05171/52301 (Peter)

Verk. Rainbow Islands 30 DM, Indiana Jones Adv., 35 DM, Populous 35 DM, Loom 35 DM, Promised Lands 15 DM, it came fr. the Desert 35 DM. Tel. 0521/491647 (Dirk)

Suche zuverlässige Tauschpartner. Habe neueste Soft. Call fast 02434/4812 (Lars)

Verk. Orig. Amiga-Spiele ab 30 DM, u.a. Indy 3, Rom, Kings Quest. Liste gg. frankierten Rückumschlag bei: C. Nieber, Seestr. 14, 7410 Reutlingen

Verk. Orirg. Space'Ace, TDII, Muscle Disk, Purple Saturn Day, Oil Imperium, Pioneer Plague, alle Endpreise sind VS. Tel. 09562/6294 Christian Müller

Tausche orig. Foft oder Imperium gg. Eml. Hughes, etc. Tel. 0831/23163, ab 18 Uhr. Bernd verlangen

Verk. Orig. Day of the Viper für 30 DM, tausche auch gg. F-16 Falcon, F-16 Combat-Pilot usw. Suche Monitor 1084S für 300 DM. Tel. 02241/362369

On the Road, sowie SM+ und Ess für Amiga billigst abzugeben. O. the R.: 50 DM, SM+: 20 DM, ESS: 30 DM. Tel. 02203/301789 (Steve)

Verk. Amiga-Soccer für 20 DM und Emlyn Hughes International Soccer für 45 DM. Beide Orig. in dt. Tel. 05373/7855

Verk. orig. Sim City, Oil Imperium je 45 DM, North + South, Cabal je 40 DM. Tel. 07721/51236. Alex

Verk. Basic, Englisch, Erd -Mathekurs, d'Arc, günstig, Datamat, Texto., suche Sierra-Games, Heroes Quest, Larry usw. Tel. 040/7634899, Daniel

Amigasoftware zu verkaufen. Tel. 030/4022904, preiswert und zuverlässig

Orig. Maniac Mansion, Preis 25 DM, Tel. 0231/240137, oder Tausch gg. Indianapolis 500 + 30 DM

Suche Tauschpartner für Amiga Soft, suche vor allem Rollenspiele, andere Genres auch sehr willkommen. Schreiber: 21 Rue de l'Aurore, B-1050 (Belgien)

Suche preisgünstig gute Baller- u. Kriegsspiele Tel 08233/30479. Nur Originale bitte!!

Verk. Amiga 500 + 1 MB + 2 Joysticks + Maus + 20 Games, für nur 600 DM. Fragt nach Thomas. Tel. 0911/444529

Verk. Amiga 2000 A mit 2 internen LW, und PC-XT-Karte mit interner 5,25" Floppy, sowie Zubehör, Tel. 06105/6542, ab 19 Uhr

Suche Powermonger. Habe Dung. Master, Times of Lore, Bards Tale I + II und Geld Also: Tel. 040/5233422 (Stefan)

Verk. für Amiga Last Ninja 2, Bozuma, Beach Volley gg. Gebot oder andere Games. Außerdem Spiele für C64, Oil Imperium, Unlouchables, Hammerfist. Tel. 06397/256

Tausche Micropose Soccer und Soccer Manager gg. Kick Off I und Player Manager. Tel. 0213/54583 (Dirk)

Anfänger sucht Tauschpartner für Amiga. Schreibt an: A. Gust, Am Schwarzen Meer 90, 2800 Bremen 1 (mit Liste - 100 % Antwort)

Suche: Exit-Visa-Code-Book für Zak McKrakken. Ruft an: Tel. 0208/682199, oder schrift. David Woelm, Burgstr. 10, 4200 Oberhausen 11

Suche Amiga 500 ohne Bildschirm, zahle gut. Infos an: Moritz Lang, Michelsbergstr. 18, 7900 Ulm/Donau. Tel. 0731/62260, von 16 - 19 Uhr

Verk. Indy 3, Zak, Rock'n Roll, Pinball, Wizard, Vindicators, Sidewinder, Escape, Flood, Rick Dangerous. Tel. 08195/372, billig

Suche zuv. Tauschpartner für Amigaspiele. Bin gut bestückt. Schreibt mit euren Listen an: Mario Diederich, Lindleystr. 20, 2000 Hamburg 26

Verk. Hot Rot incl. dt. Anl. für 25 DM und Ski Simulator für 20 DM. (beides Orig.). Ingo. Tel. 0221/731326

Suche Rollenspiele, Adventures, Anwendungen aller Art für Amiga + C64. Frank Baron, Friedrich-Hölderlin-Str. 27, 8542 Roth

## Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. H. of Shadow 25 DM, Rock'n Roll 35 DM, Populous 35 DM, Starflight 35 DM, Indy J. Adv. 40 DM, Hard'n Heavy 35 DM, Adv. Tass Times 15, Tel. 08036/2233

Verk. Orig. Maniac M., Peter's Quest, 5 Mix, Larry 2, Joan d'Arc, Pinball W., PD, Katakis, Trucking, Prog., "günstig", suche dringend alle Sierra-Games. Tel. 040/7634899

Verk. Orig. Habe: Invest, Bloodwych, Omega, Sidmon, Roadwar Europa, Cyperworld, Domination und Northsea Inferno. Tel. 06407/1200 (P. VB)

Suche Power Monger, Last Ninja 1+2, Invest, Lost Patrol und auch alte Games. Schreibt an: A. Kliewer, Schulweg 28, 2879 Neerstedt.

Suche Tauschpartner bzw. Kontakte zu Leuten mit guter Soft. Ich biete 100 %ige Ehrlichkeit. Postfach 163006E, 4030 Ratingen 1

Hallo Amiga Freaks. Verk. oder tausche neueste Software. Lohnt sich echt. Ruft an: Tel. 04956/2687, ab 18 - 22 Uhr (Verl. Stefan)

## NINTENDO

Ich verk. meine Nintendo-Spiele-Sammlung zu halben Preisen. Ab 17.30 Uhr. Tel. 06027/8494. Fragt nach Martin

Suche preiswr. Gameboy-Mod., schreibt schnell an: Eric Lüdicke, Grönerstr. 12, 1 Berlin 20

Verk. mein ca 1 Jahr altes auf 45 Vers. aufgerüstetes NES + 8 Spiele (pro Wrestling, RCPRAM und US Spiel Robocop. Preis VB, ruft Tel. 07452/7207

Gameboy-Freunde aufgepaßt. Ich kaufe Gameboy-Module aller Art. (z.B. Nemesis, Puzzle Boy). Zahle gut. Ruft an: Tel. 06432/5905 Ramon

Ständig auf der Suche nach Gameboy-Modulen. Rocco Dileo, Hindenburgstr. 11, 6500 Mainz 1. Tel. 06131/678477

Kaufe US-Spiel "Adventure of Lolo" für 50 DM, Mach Rider 40 DM, Soccer 25 DM, Kung Fu 40 DM. Schreibt an Toni Judicone, Obere Torstr. 7, 7120 Bietigheim

Kaufe Gameboy-Module. Zahle bis zu 25 DM. Suche Mario, Bomber Boy, Sascha Keitel, Heinrich-Heine-Ring 9, 7500 Karlsruhe 51. Tel. 0721/884934

Verk. Gameboy mit Kopfhörer, Dialogkabel, Tetris, Tennis, Super Mario Land, Solar Striker und Kwick, orig. verp. für 280 DM. Tel. 02631/76709

Suche billige aber noch gut erhaltene Gameboy-Module. (Orig.- Verp. + Anl.) Tel. 08105/8569, ab 15 Uhr

Suche für Nintendo NES U.S-Module: Defender of the Crown, Alexandra Schrandner, Tel. 09543/9785, ab 17 Uhr

Suche Game-Boy-Module. Zahle bis zu 25 DM. Florian Gudzent, Merowingerstr. 20, 8011 Aschheim. Tel. 089/9032188

Verk. Zelda II um 500 S, 5 MB II, (Super Mario Bros. II) um 400 S und den Nintendo + Ice Climb um 1000 S.' Manuel Esterer, Eugenmüllerstr. 35, Tel. 0662/390330

## Private Kleinanzeigen

Verk. 7 NES-Module: Zelda, Mario 1, Lifeforce, Ice H., Pro Am, Goonies, + Ghost Gob. Für je 35 DM. Auch div. Sega Master Module zu verk. Tel. 06173/67367, Dirk

Suche Module + Zubehör für Gameboy. Zahle 20 - 40 DM. Angebote mit genauer Spielbeschreibung an: Pamer Reinhard, Schulgasse 2, A-2424 Zurndorf

Verk. Nintendo European System, z.B. Super Mario Bros 2, Airwolf und noch v.a. Melde Euch bei: Ottmar Nicolay, Bahnhofstr. 11, 5566 Salmtal

Verk. Gameboy + Tetris + Videolink + Super Mario Land + Quix + Solarstriker für 250 sFr. Michael Gisiger, Kastelweg 1, 4336 Kaisten

Suche und kaufe "Cobra Triangle" (NES). Evtl. auch Tausch gg. Horror, Grusel- Fatasy- u.S.-fiction-Videos d. 40iger und 50iger Jahre. Tel. 0821/63217

Suche Gameboy-Module. Zahle pro Modul bis 25 DM. Also melde Dich wenn Du Deine durchgespielten Module nicht mehr brauchst. Tel. Ausina 07752/45663

Konsole + Advantage Joypad + 34 Spiele mit Geheimcodes. Opt.-Zustand, nw. 3840 sFr. Verk. pauschal 1800 sFr. Tel. CH-082/35168

Game-Boy + Tetris + Super Mario + Tennis + Puzzenic + Netzteil + Tasche (NO 370 DM) für 290 DM abzugeben. Tel. 089/292065, ab 16 Uhr

Suche Teenage Mutant Hero Turtles, tausche oder kaufe Double Dribble, Super Mario Bros, Simons Quest. Robert, Tel. 0897/88809

Suche Micro Genius (nur komplett) und Spiele. Habe PC-Engine (PAL) und Spiele zum Tauschen. Meldet Euch bei: Konrad Wohnig, Tel. 09193/2337

Tausche Lynx, Orig.- Verpackt + California + Games gg. Gameboy. Wenn nicht, dann für 180 DM. Tel. 089/980848 und verlangt Hamid

Kaufe Gameboy-Module, zahle Höchstpreise. Ruft an Tel. 02175/2779 (Frank)

Verk. ein Nintendo mit 4 Spielen (Kidlicarus, Iceclimb, R. Metro), Wrestlemania, Ghost'n Goblins) 100 % o.k. Für nur 300 DM. Tel. 040/456033

Gameboy. Suche Module aller Art, möglichst günstig. Tel. 06101/86829, eventuell auch Tausch

Suche Tips und/oder Komplettlösung für The Legend of Zelda. Bitte melden bei: Tel. 02683/43847 und Lutz-Fr. verl.

Verk. Goonies II, Rad Racer für 80 DM, Cobra Triangel für 90 DM, tausche Gradius gg. Track and Fields. Schäfer, Hermannstr. 5, 5608 Radevormwald

Verk. "Solar Striker" Orig.verp., englische Anleit. für 35 DM (neu 49 DM). Tel. ab 17 Uhr, 08106/29127

Verk. NES-Gerät mit 7 Spielen, wie Zelda, Cobra Triangle, Super Mario Bros. usw. für ca. 400 DM. Tel. 02151/757252

Verk. Nintendo, NES inkl. Zapper + 2 Spiele, für 500 DM, neuw., schreibt an: Walter Alfredo-Rethelstr. 2, 2870 Delmenhorst

Su. Gameboy Spiele für 20 DM, 100% o.k., Bes. Tennis, Mario, Ishido, Navy-Blues, Tel. 02181/42791 David. Bitte erst ab 18 Uhr

## Private Kleinanzeigen

Verk. Life Force, Dungeon, Ice Hockey, Goonies, für je 30 DM, und Trojan, + Robowarrior je 40 DM. Ludwig Neuberger, Tel.02241/45479. Tausche auch.

Kaufe, tausche, verk. Module. Markus Schmidthaus, Rheingoldstr. 6, 5275 Wiehl, Tel. 02262/92091

Verk. Tetris + Fortress of Fear = 100 % o.k., f. Game Boy für 300 DM, 100 % o.k., Bitte wenden an: David Fischer, Wolfsackerweg 35, 7890 Waldshut

Suche einen Gameboy für höchst. 140 sFr. Schreibt oder telefoniert an Martin Wälti, Felsackerweg 45, 3067 Boll, Schweiz. Tel. 031/0395206

Verk. NES + 5 Sp.: Zelda, Mega Man, Castlev. für 275 sFr./285 DM. P. Steinle, Geissburghalde 20 a, CH-5130 Willisau. Tel. 045/812687

S. Mario, Bomber, Castlevan, Nemesis, Puzzle, Puzznic, Sokoban und so weiter. Melden bei: Tel. 04183/3876

Kaufe Spiele für Gameboy. Vor allem die Spiele Batman, Puzzleboy, Puzznic u.ä. w. Tel 09123/14136, Gregor

Suche Nintendo-Module Game Boy und NES. Verk. Amiga-Börsen- Programm für 50 DM. T. Rienass, Kantstr. 2, 3106 Eschede

Suche Module für Nintendo (NES und Gameboy aller Art. B. Dannenberg, Beckstr. 1, 3100 Celle

Kaufe gebr. Games für Super-Famicom + Zubehör. (Höchstpreise) Tel. 0671/30214. Suche auch Gameboy-Modul. Kaufe auch ganze Bestände auf.

Tausche Metroid gg. Kid Icarus, Metroid: Gebe auch Code mit. Ruft an ab 14 - 21 Uhr. Tel. 0241/32103, 100 %. Fragt nach Andreas

Tausche Simon's Quest gg. Castlevania. Thomas Roth, Urt. Kellerweg 4, 8805 Feu

Suche originalverp. und dt. Vers. Nintendo Game Boy + Super Mario Land oder Fortress of Fear. Tel. 089/603216

Verk. NES-Spiele: SMB 1+ 2, Zelda 1+2, Castlevania 2, Mega-Man, T.M.H. Turtles und, VK-Preis: 40 - 60 DM. Liste von Hannes Schallmoser A- 5142 Eggelsberg 99

Kaufe und tausche jederzeit sämtliche Game Boy-Module. Zahle bei Kauf bis 40 DM pro Modul. Schnell anrufen. Tel. 02422/8630

Suche: Clu-Clu Land/Donkey jr., Belloon Fight je 25 DM, Punch out, Metroid je 35 DM, Castlevania, Top Gun, Life Force je 40 DM. Tel. 04121/81877 (Oliver)

Suche Micro Genius und Universal Energizer (Joystick). Nur Mario, Langelede 179, B-9185 Wachtebeke, Belgien. Tel. 00-32-91-456179

Suche Gameboy mit Tetris. Zahle 100 DM. Suche evtl. auch Bomberboy 25 DM, und Tennis 20 DM. Ruft an: Tel. 08136/6103, Daniel

Verk. Gameboyspiele sowie Nintendo mit 12 Spielen und Fitnessmatte. Angeb. an Mirko Bethmann, Im Langen Hahn 17, 5880 Lüdenscheid

Suche Module für Gameboy. Tel. 0221/581671, Ossendorferweg 3, 5000 Köln 30, nach Lothar fragen

Tausche, leihe, kaufe Game-Boy-Module, habe: Castlevania, Mario, Land, Dr. Mario. Suche: USA-Games, Duck Tales etc. Tel. 04936/7036, ab 17 Uhr. Heiko

Suche für Gameboy Puzzle Boy, Bomber-Boy, Wizards & Warriors, Ishido, Dr. Dragon, Sokoban, Dr. Mario, usw. Tausche + verk. auch Tel. 04527/, ab 17 Uhr, Stefan

Kaufe Gameboy-Module bis 25 DM, mit Anleitung. Angebote an S. Grendus, Wasserturmstr. 55, 6904 Eppelheim. Ruft an unter Tel. 06221/763643 Sebastian

Kaufe Module für den Game-Boy, sowie Tips. Schreibt an: Markus Ahlers, Esterfelder-Siege 125a, 4470 Meppen.

Suche Spieltests und Module für den Game-Boy, schreibt an Verena Moser, Fürstenbergerstr. 161, 6000 Frankfurt 100

Suche günstige Gameboy-Module (bes. Puzznic etc.) Kai Reimann, Am Husalsberg 3, 3002 Wedemark 14. Tel. 05130/60662

Verk. 200 alte Gameboy mit Tennis + Tetris für 170 DM. Ruft an: Tel. 02226/3785 (Holger verl.) Für Tennis einzeln 35 DM, neu, komplett mit Batt. etc.

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

## Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

### NINTENDO

Suche Gameboy mit Spielen. Suche auch Gamelight. Gute Angebote an: Hermann Gunz, Dorfstr. 17, 8701 Gülchsheim. Tel. 09335/275, Hermann verl.

Suche Module für Gameboy. Ich zahle bis sFr 40 pro Modul. Angeb. an Daniel Emch, Dorfstr. 49, CH-3032 Hinterkappelen, Tel. 031/361104

Verk. ein Nintendo Set mit Games, Joystick und 5 Sp. (Mario, Donkey Kong 3, Donkey Kong jr., Tennis) 4000 Düsseldorf. Tel. 0211/340977, 290 DM

Suche Nintendo-Konsole + Ice Hockey, für 100 DM VB. Suche Mega Drive Module. Peter Kießler, Sonnenstr. 24, 5940 Lennenstadt 11

Verk. Gameboy mit Tetris für 135 sFr. Das Gerät und das Zubehör ist nicht gebr. Tel. 064/613659, Bernd

Verk. Nintendo Gameboy, + Tetris + Tennis + Alleway + Kopfhörer und Dialogkabel für 190 DM VB. Tel. 05533/3336

Tausche Game Boy und Mega Drive-Module. Lars Waller, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14, Tel. 0451/301703

### PC-ENGINE

Verk. MD-Spiele: Zoom, Alex Kidd + Super Real/Basketball u. für PC-Engine: Volfied + Sokoban-World. Günstig. Zustand wie neu. Tel. 02101/548656, Elmar

Suche PC-Engine + CD-ROM + Games, dringend. Tausche Game-Boy- Software, suche z.B. Bomber Boy, Pipe Mania etc., ebenfalls dringend. Tel. 05431/2721

Verk.: Psycho Ch., Dung.-Expl., Paranoia, Barumba, Rastan II, Be-Ball, Sp. Harrier. Für MD: E-Swat, Moonw., Dy-Box, Alt. Beast, Zoom, D 4081. Tel. 0731/76634

Schweiz. Verk. PC-Engine RGB+5-Player-Adapter + 2 Joypads + 4 Spiele für sFr 400. (Alles brandneu). Tel. 061/7112381, Roger Horvath

Verk., tausche PC-Engine Games: Galaga 88, Gunhead, Dungeon Explorer, Mr. Heli. Suche auch PC-Engine und Gameboy Games. Tel. 02226/7194

Tausche PC Engine (PAC) incl. 2 Spielen gg. Atari Lynx + 25 Spielen oder verk. für 320 DM. Tel. 02266/2958

Verk. über 50 Tips und Cheats für die PC-Engine. Alle zus. für 15 DM (incl. Porto). Schickt das Geld an: A. Lösch, Köglergasse 11, 8714 Wiesentheid

Verk.: Neutopia 49 DM, Chan + Chan 39 DM, Tales o. Monsterp. 29 DM, oder tausche gg. Son Son 2, Wataru, Winning Shot, Be Ball o. ähnl., Guido, Tel. 05033/7197

PC-Engine RGB + 5 Pl.Ad. + 2 Joyp. + 6 Mod VB 420 DM. Oder tausche gg. Mega-Drive mit mind. 3 Mod. ab 18 Uhr. Tel. 08238/2778

Tausche 3 Mte. altes Atari Lynx incl. Blue Lightning, California Games, Netzteil, gg. PC-Engine od. Sega Mega-Drive. Ruft an: Tel. 0228/452916

Verk. vers. Module: Galaga 88, Winning Shot, Dragon Spirit. Suche: Nectaris, zahle ca. 70 DM. Ruft an: Tel. 06028/7558, Michael

Verk. für PC-Engine: Mr. Heli 30 DM und R-Type 1 30 DM. Tel. 02623/4455

Verk. PC-Engine mit 11 Super Spielen (Drag. Spirit, Galaga 88, Son Son II, Tiger Heli, Wond. Boy III, Dream, Gunhead, Monster Path, Alter. Beast, R-Type I) für 1000 DM. Tel. 0201/482099

Kaufe: Bonze Adv., PC Scrambles, PC Kid 2, Die Hard, etc. Suche auch Game Gear oder auch Turbo Express. Tel. 0671/30214, zahle gut

PC-Engine u. Mega-Drive Games sowie Phillips-Monitor zu verk. Tausche neuw. 7500 gg. Neo Geo-Konsole. Tel. ab 18 Uhr 089/5028984

Tausche, kaufe, verk. PC-Engine/Megadrive, Lynx GB. Tel. 06131/678477

Verk. PC-Engine (PAL) + Spiele für 250 DM, 100% o.k., Tel. 0211/392978, tausche auch gg. RGB-Engine

Suche Comp.-Prof PC-Eng. (blau/silber), Game-Cards (Dragon Spi., Nectaris, From-Soc., WC-Tennis), billige Joypads u. 5 Player-Adapter. Tel. 069/704546

PC-Engine-Tauschpartner ges. u. Lynx-Module zu verk.: Blue Lightning, California Games, Gauntlet 3, Tel. 02241/43170 (Sascha)

Verk. PC-Engine + Zub. PC-E Pac, XE-1 Pro, 2 Joystick. Form Soccer, Shinobi, Tennis, Nectaris, Tiger Heli, Bloody Wolf. Tel. 02651/2100, Oliver. Ab 14 Uhr.

Tausche PC-Engine-Cards: Mr. Heli, Dungeon Explorer, Splatterhouse gg. Paranoia, Cybercore u.a. Tel. 04621/4469 (nur Wochenende)

Wer immer noch den ultimativen Videospieleclub sucht, hat ihn soeben gefunden. VGC-Video-Gamblers, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2

Suche gebr. PC-Engine RGB oder PAL für 150 DM, ohne Spiel, 200 DM mit Spiel. Tel. 02261/61189 (Karsten). Nur 100 %ig o.k., ab 16 Uhr

Verk. sehr gut erhaltene PC-Engine (PAL) + 1 Joypad für 280 DM (VB). Tel. 02226/7194, verlangt nach Namn

Verk. oder tausche Spiele für Sega Mega Drive oder PC-Engine, suche Games für Lynx. Tel. 02822/52527, ab 19 Uhr

Kaufe alte und neue Module, biete 20 - 50 DM pro Modul oder Tausch. Suche und tausche auch Module für Mega-Drive. Kaufe Bestände. Tel. 05205/70452

Neo Geo-Module dringend ges. An- und Verkauf + Tausch. Suche gebr. RGB-Engine mit Galaga o. WC-Tennis, auch Sega + NES-Module. Tel. 02872/7369 abends

### SEGA MEGA

Tausche Mega Drive und Game Boy-Module. Lars Waller, Pomernring 45, 2500 Lübeck 14, Tel. 0451/301703

Suche Lynx, Gameboy, Mega-D. oder PC-Engine günstig zu kaufen. Tel. 02564/31046, Thomas

Suche Module für Mega-Drive. Angebote an: Holger Solfa, Postfach 703, 4920 Lemgo, kein Tel. vorhanden

Mega Drive, PC-Engine, CD-Rot, Gameboy, Super-Grafx. Suche ständig neue Spiele und neues Zubehör. Tel. 06131/678477, Rocco

Tausche Mega Drive, Game-Boy-Amiga-Software. Gilbert Bruna, Marq-en-Baroeul-Str. 8, 4390 Gladbeck, Tel. 02043/44758, ab 16.30 Uhr

Kaufe/verk. alles ums Mega-Drive. Auch ganze Bestände. Games schon ab 40 DM, ab 17 Uhr ruft an: Klaus Rosenhahn, Tel. 02154/40096

Verk. für's MD: Ghostbusters, Gouls'n Ghost, und für PC-Engine: Formation Soccer, Barumba. Tel.: 04944/1370, Frank Schäfer, Postf. 1152, 2964 Wies

Biete Insector X im Tausch gg. z.B. Eswat, Soccer, Golf, Newzealand, Monaco GP usw. (nur Japan-Importe). M. Weber, Tel. 0241/405168, A. Probst

Verk. Sega Mega Drive + Golden Axe + Ghouls'n Ghost + Kujaki OH 2, VB 420 DM, 4000 Düsseldorf, Tel. 0211/466430

Suche gebr. Spiele für günstige Preise. Für Sega Mega Drive und Game Boy.) Ruft mich an unter Tel. 040/8704901 (Lion)

Tausche o. kaufe MD-Games, Habe älteres u. Top-Neues, suche Kontakte im Raum Göttingen. Ab 16 Uhr 15, Thorsten verl., Tel. 0551/74829

Tausche und kaufe Module f. Neo Geo, PC-E., NES, Gameb., Mega + Mast. Suche Cyber-Cib (SNK), 8-Bit-Adapter Mega. Tel. von 18 - 22 Uhr 02872/7369

Suche, tausche, verk. Videospiele für Sega 8 - 16 Bit + PC-Engine, NES, Game-Boy, Lynx, (gegeneinander) Mannheim, Tel. 0621/22087, Daniel

Kaufe Sega Mega Drive mit 1 Spiel und Joystick für 250 DM usw. oder tausche Gameboy mit 3 Spiele gg. Sega Mega Drive. Tel. 07272/74883, 6729 Bellheim

Verk. kaufe, tausche Mega Drive, Gameboy und Nintendo-Module. Suche Joypad und Master-System-Adapter für Mega Drive. Tel. 089/3147390, Michi

Suche Mega Drive incl. Altered Beast, Super-Shinobi und Pad für 300 DM. Manuel fragen, Tel. 06195/4676. Montags ab 14 Uhr, oder 18 Uhr

Verk. für SMD Basketball. Suche Thunderblade + E-Swat + Afterburner bis 60 DM. Tel. 0551/68364, ab 18 Uhr Detlef

Verk., tausche, kaufe Module fürs Mega Drive + PC-Engine + Gameboy. Suche Game-Gear von Sega. Kaufe auch Zubehör. Tel. Austria 07752/45663

Verk. Mega-Drive Module, Alexx Kid 45 DM, PC-Engine: Wataru 35 DM, Paranoia 45 DM. Suche Games: Tausche auch 1:1, Austria Tel. 07752/45663

Tausche das Supermodul STRIDER gg. Monaco GP, Hellfire, Truxton II, Fire Shark, Darius II, Ghostbusters, tausche 1:1, Austria 07752/45663, ab 18 Uhr

Suche Arcade Power Stick von Sega. Zahle 80 DM, suche Player-adapter für PC-Engine und Joyboards- Meldet Euch. Sega is a Hit. Austria: Tel. 07752/45663

Verk. Mega Drive Module. Roger Horvath, Neuenerscheweg 37, 4153 Reinach, Tel. 061/7112381

Kaufe gebr. Module z.B., Klax, Rainbow Islands, Budokan, Dick Tracy, usw. Tel. 0671/30214, suche auch Joysticks + Zubehör. Zahle bestens

Kaufe Module bis 70 DM. Ich suche: Columns, Moonwalker, Dynamite Duke, Strider, usw. Tel. 0671/30214 - Kaufe auch Joysticks etc.

Verk. für Mega-Drive: Phantasy Star 2 für 85 DM und Darwin 4081 für 50 DM VB. Tel. 08151/6994 Sega

Tausche Whip Rush, Kujaku - OH2, TH.-Force 2, Ghost'n Ghouls gg. Tatsujin, Phelios, Columns od. Cyberball. Tel. 089/704654

Suche Mega Drive Games. Suche Batman, Phelios, Strider, Hellfire, Klax, Eswat, u. Ph. Star 2. Tausche auch. Tel. 05541/39214 (Michael)

Verk., tausche und kaufe gebr. Module. Tel. 0671/30214. Suche auch Zubehör, Game Gear, Turbo Express, Gameboy + Lynx-Module...

Verk. Adapter für Master System mit Ultima IV oder Tausch. Tel. 06142/17369

Kaufe, tausche und verk. Module für Neo Geo und Mega Drive. Suche M.S.-Adapter. Alex Tinschert, Walter Herrstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352

Kaufe, tausche, und verk. Sega Mega Drive-Module. Habe z.B. Phantsy II, Rambo, E-Swat, Kuyaki OH II, S. Hang on, suche alles. Tel. 02864/6166 (Marcus) ab 14 Uhr

Verk., kaufe, tausche MD-Spiele. Verk. Gameboy mit 5 Spielen für VB 300 DM. Tel. 08104/407 (Andi)

Verk. Joystickboard mit Pad, Dauerfeuer usw. NP 129 DM, für 80 DM. Auch PC-Engine anschließbar. Competition pro-Stick, NP 59 DM für 35 DM. Tel. 08395/7205

Habe Lust auf neue Abenteuer. Wer bietet sie? Dem biete ich Monaco GP, Batman, Ace Driver, Shinobi, Klax, u.a. Wer es wagen will, ruft an: Tel. 05021/13259

Suche Golf, Baseball, Cyberball, Super Hang on, Technocop und anderes. Verk. und tausche auch. Tel. 08035/5288 (Fabian)

Wer verkauft mir Sega-M. D. mit Games. Zahle je nach Zustand u. Zubehör. Schreibt an: Michael Jadwig, Buchen Str. 50, CH-4142 Münchenstein, Schweiz

Tausche, kaufe, verk. Mega Drive, Game Boy, Nintendo 16-Bit- Games. Gilbert Brune, M-en-Baroeul-Str. 8, 4390 Gladbeck, Tel. 02043/44758

Kaufe, tausche, verk., Spitzenmodule für Sega Mega-Drive!, Suche z.B. E.-Swat, Golden Axe, u.a. R. Janssen, PF 2241, 2950 Leer, Tel. 0491/61943

Verk. MD-Mod. wie Strider, Burning Force, Insector X, Moonwalker, Monaco GP, Dynamit Duke u.v.a. Tel. 08142/17369

Tausche Skateboard (Pulpanek Deck Street + Halfpipe + Sidewinder- Achsen (Gullwing) + Bullet-Rollen (Santa Cruz) gg. Mega Drive, Tel. 08020/894

Suche dringend billigste Spiele, z.B. Ramo o. Forgotten w. ich kann nur bis 45 DM zahlen, oder tausche Super Shinobi. Bitte ruft an: Tel. 02151/75730

Welcher Videospieleclub behandelt MD, Engine, Neo-Geo, Super Famicon und alle anderen. Wir. Info unter Tel. 02202/37609, (Andreas) anfordern

Wer tauscht oder verk. Spiele für Mega Drive oder Lynx? Tel. 089/7557006, Benjamin ab 20 Uhr

Berliner Sega-Sega-Mega-Drive- u. Nintendo Club Double Trouble su. Mitglieder aus ganz Deutschland. Der Club, der eine Zukunft hat, und zwar 'ne gute. Tel. 030/6840816

Verk. Sega Mega Drive (4 Mte. alt) mit den Top Spielen: Phan. Star 2, Shinobi, Golden Axe, Rambo 3, incl. Sega Netzteil für 550 DM. Ruft an: Tel. 0731/43316, ab 18 Uhr

Tausche meine Disksammlung (Amiga) + Burstnibbler und Burstn.- Software + Handbücher + 50 DM gg. Mega Drive (jap.) oder Super Famicon (+ 50 DM extra) Tel. 08020/894

Kaufe, verk., tausche Spiele für Mega Drive und Super Famicon. Tel. 0212/15629, ab 20 Uhr

Verk. SMD + S.Shinobi + Sokoban + Herzog II + Soccer, alles noch mit Garantie für 500 DM (NP 620 DM). Tel. 0551/782423, ab 18 Uhr

Arcade Power Stick von Sega und Tauschpartner für Mega Drive + Gameboy Module (auch leihweise) gesucht. Tel. 04627/944, ab 17 Uhr, Stefan

Kaufe Sega Mega mit 2 Spielen und 1 Joystick für 250 DM. Tel. 07272/74883, 6729 Bellheim in Rheinland-Pfalz. Oder tausche gg. Gameboy mit 3 Spielen und 50 DM

Suche Afterburner und andere. Tausch oder Kauf. Habe Soccer, Populous uvm. Auch PC-Engine. Michael. Tel. 061/357727

Suche Module für Sega Mega Drive. Suche Nest + Icehockey für VB 100 DM. Stefan Odzewalski, Pelmecke 17, 5940 Lennestadt 11

Suche Module für Sega Sega Mega Drive, Nintendo + PC-Engine. Roger Kerber, Randsb. Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670, ab 20 Uhr

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000.— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Die Lemminge kommen!

# Lemmings

Die Lemminge kommen als spielbare Demo-Version mit 5 Levels gegen Einsendung von 5,– DM auch zu Ihnen, und zwar von:

United Software
Kennwort: Lemmings
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2

Bitte Briefumschlag mit Anschrift beifügen. Die vollständige Version mit 100 Levels wird voraussichtlich im Februar für Amiga, Atari ST und MS-DOS erhältlich sein.

Mit 5.– seid Ihr dabei

PSYGNOSIS

United Software
Das Software Programm

## Private Kleinanzeigen

Verk. Super Hang-on für 60 DM, und Yuzo Koshiro-CD "The Scheme" für 60 DM. Tel. 02958/6422

Verk. Batman 60 DM, Eswat 60 DM, Rambo III 50 DM, Ken North 50 DM fürs Mega Drive. Suche Neo Geo mit Spielen. D. Rollauer, Schwartauer Allee 47, 2400 Lübeck 1. Tel. 0451/42018

Suche möglichst billig Mega-Drive mit Super-Shinobi. Angeb. bitte an Mario Steinhorst, Dresdenerstr. 11, 4355 Waltrop. Tel. 02309/73256

Neo Geo, Sega Mega und PC-Engine ges. Suche Konsole + Modul. Auch Tausch und Verkauf. Verk. Lynx mit Chips ca. 200 D, Tel. 0201/309696 ab 17 Uhr

Spielhalle zu Hause. Verk. Tischkonsole für PC-Engine oder Mega-Drive. Preis auf Anfrage. Michael Tel. 061/357727

## SEGA MASTER

Verk. Sega Master System, 3D-Brille, Fire-Unit, Joystick, 15 Spiele für 350 DM + Porto, Oliver Pabst, Tel. 09331/7249

Verk. Sega Master + 13 Spiele, z.B. Wonderboy 1-2-3, Alien, Rocky, Alterburner, Zaxxon 3D + 3D-Brille usw. Alles wie neu. VB 650 DM. Tel. 09560/224

Verk. Lightphaser 50 DM, Supertennis, Kung-Fu-Kid und Lord of the Sword für je 50 DM. Rufen oder schreiben an: Felix Meißner, 8723 Gerolzhofen, Spitalstr. 3, Tel. 09382/5290

Verk. Sega Master + 4 Spiele (z.B. R-Type) + Hang On (1a-Zustand, 0,5 Jahr alt), für 300 DM, NP: 840 DM. Adresse: Toulakis Michail, Tel. 07152/26539, ab 18 Uhr

Ich verk. Wonderboy I, Ghost, House Bank, Panic, Alex Kidd in Miracle World, Shinobi und Space Harrier, jedes Game 50 DM. Rufan: Tel. 05130/8797, ab 19 Uhr

Verk. günstig Master-System + Games. Auch Ankauf. Habe Psycho Fox, Phant. Star, Mirac. Warriors usw. Klaus Rosenhahn, 4156 Willich 1. Tel. 02154/40096

Verk. System komplett mit Spiel: After Burner, 4 Wochen alt, für 290 DM. Dirk Kämmerer, Prinzregentenstr. 07, 6700 Ludwigshafen

Verk. SEGA MASTER mit 85 Spielen, z. B. Wonderboy 1-2-3, California Games, usw. Preis ca. 500 DM. Mathias Pöhler, Tel. 02242/2865

Verschenke SMS, 3 Joypads, 17-Top-Games, das Beste, z.B. Aleste, Wonderboy 1, 2, 3, usw. 750 DM. Mannheim, Tel. 0621/22087

Verk. SEGA Master (4 Mte alt) + 2 Joypads und 3 Spiele (alles orig. verpackt) für nur 180 DM oder tausche gg. PC-Engine. Tel. 0991/32140 (Markus)

Suche SMS-Spiele. Alex K.), World G., Super Wonderboy in Monsterland u.a., verk./tausche: Space Harrier, SG Com. neu. Andy Tel. 08121/5414

Verk. Sega Master + 5 Top Games. (Alex Kid, Tennis Ace, World Soccer) usw., Phaser. Top-Zustand, nur 550 DM, oder billiger. Tel. 02633/5248, Chr.

Verk. SEGA + 13 Module und Lightphaser und Controlstick für 500 DM. Tel. 06544/1507, Thomas ab 19 Uhr

Tausche neuw. Spiele für Sega Master, besitze Rocky, Alex Kidd III u.a., gleich anrufen. Tel. 09378/501 (Raimund) erst ab 14 Uhr

Verk. SM-Konsole + 2 Pads + Spiel + 1 Stick: 150 DM, Wonderboy 3, Golvellius, Alensyndrome je 40 DM, Alex Kidd: 30 DM. Tel. 071233/4738

Verk. Sega Master (alles 100 % o.k.) + 10 Games (Alex Kidd 1 + 4, usw.) für 500 DM. Tel. 0711/2622982

Verk. Sega Master + Netzteil + 1 Pad + 10 Spiele (Rocky, World Soccer) für 350 DM. Tel. 02151/756067

Alle aufgepaßt: Verk. Sega Master und 4 Spiele zum Superpreis von 185 DM. Ruft an: Tel. 05222/70875

Verk. NES + 6 Spiele, Fitnes Matte + 3 Pads VB 550 DM, SM + 12 Spiele + 1 Joystick VB 500 DM. Spiele auch einzeln. Tel. 05174/1551 oder 1870, ab 17 Uhr

Verk. Sega Master mit 13 Modulen, z.B. Shinobi, Tennis Ace, Ghost House, California Games, Am. Pro-Football, Wonderboy III, Choplifter, usw. Tel. 08193/6667, ab 17 Uhr - Markus

Hilfe, wer kauft von mir Sega Master-Spiele. Benötige das Geld dringend. Tel. 0621/102790

Sega Master-Konsole 150 DM, 2 Joysticks 40 DM, 14 Spiele ab 20 DM oder komplett für 550 DM. Tel. 04371/2967, ab 18 Uhr

Suche Sega Master-System + Spiele, Mega Drive + Spiele, PC-Engine + Spiele, Game Boy + Spiele. Tel. 04521/71497

Suche Sega Master-System + Spiele und Mega Drive-Spiele. Tel. 04521/73263 (Andreas)

Verk. SEGA-Master mit 27 Spielen, z.B. Rocky u. Zillion I u. II usw. 3-D-Lightphaser für 950 DM, Tel. 040/6537979, ruft an.

Was? 4 Anzeichen reichen noch nicht? Dann können wir Euch auch nicht helfen. VGC- Der ultimative Videospielclub, Sander Str. 28, 5060 Berg. Gladbach 2

Tausche/verk: Ninja, Kung-Fu, Kid, Golvellius, Spellcaster, Shinobi. Suche Parlour Games, u.a. Tel. 06825/7782

Verk.: Sega Master mit 10 Spielen, z.B. Wonderboy III u. II, und Alex 2 u. 4, Psycho Fox, Golden Ali, Phantasie-Star und Hang on, tausche auch gg. PC und Mega Drive, Tel. 05084/4281

Verk. Sega Master + 2 Spiele für 150 DM, oder tausche gg. Game Boy-Sel. Tel. 089/6792891

## ATARI ST

Suche Festplatte (auch SH) + Populous + Promised Lands. Martin Kalersch, Schulstr. 12, 3556 Weimar 2

Verk. unbenutzte UMS Scenario Disk II Vietnam, VB 25 DM, Tel. 09528/609, nach Thomas fragen

Verk. tausche ST-Original Spiele: Tiebreak, E. H. Soccer, Falcon. Suche Sim City, Kick Off 2, Imperium u.a. Tel.: BTX: 0610141283. Suche ST-Club!

Verk. für Atari ST: Xenon 1, + Archipelagos, je 20 DM. Tel. 089/6114254, Müller, Kettenweg 8, 8025 Unterhaching

Sammler sucht gut erhaltene alte und neue Orig.-Spiele. Zahle gut. Habe auch einige Spiele zum Tauschen. Tel. 0711/794285, ab 20 Uhr

Nur Orig. Tausche Maniac Mansion gg. Loom oder Larry 3. Suche auch Rainbow Islands und Giana Sisters. Tel. 02253/6977

Verk.: B. Illgners S. Soc., u. BMX Code Master. Beide je 25 DM, 100 % o.k., oder tausche. Suche Sly Spy und Tetris. Tel. 040/7112810, ab 18 Uhr. Originale! Only ST.

Verk.: Hard Drivin, APB, Dragon Spirit, Xybots und Toobin für 120 DM, Indiana Jones 3 + P. 40 DM. Their Finest Hour 50 DM. Tel. 089/3145609

Verk., STOS-Maestro (Orig.) für 35 DM + PD + Disk mit Bsp., FX-Sounds für 5 DM (nicht für STE). Anrufen bei Marcel. Tel. 07572/5719, Di. - Sa. ab 14 Uhr

Verk. ATARI 520 STM + Drucker + 2 Floppys + 2 Joysticks + div. Zubehör für 800 DM. Stephan Peselmann, Priggenhagen 4, 4558 Bersenbrück. Tel. 05439/2623

Tausche, kaufe oder verk. Orig.-Spiele und Orig.-Infocom-Adventures. Suche Plundered Hearts, Quarterstaff, Zork 3 usw. Tel. 0271/355297

Verk. Atari ST 520 + 2 Floppy + Mon + 2 Joysticks + Maus VB 1000 DM. Daneben viele Spiele (Liste anfordern). Tel. 08431/40400

Verk. ST-Orig.: Bomb-Jack, Wanted u.a. Suche TV-Sports Basketball. Alle Spiele mit Anleitung. Ruft an bei: Tel. 08151/12387 (Sebastian)

Verk. ST-Orig.: Sim City, Kaiser, Populous, Khalaan, Bal. of Pow. Reich, Imperium, Manh. 2, Sp. Qu. 2, Pol. Qu.2, Indy 3, Guilt of Th. Hound of Sh., Tel. 06421/31138

Suche für Atari ST Super Sprint und Tom und Jerry, zahle für jedes Spiel 40 DM. Ruft zwischen 18 - 20 Uhr an: Tel. 02636/1513, Sascha

Atari 1040 STFM zu verk. + Mon. SM 124 und Maus für 900 DM, ruft unter Tel. 02683/6772 an, fragt nach Achim

Suche Populous und Larry 3, biete dafür Double Dragon und Asterix im Morgenland. Ruft mal an: Tel. 08293/6031

Verk.: F-16 Combat Pilot 30 DM, Populous + Data Disk 50 DM, Grand Monster Slam 20 DM, Hostages 20 DM, Lombard Rally 15 DM, Tel. 089/3145609, ab 14 Uhr

Suche Kontakte zu ST-Usern im Raum Minden + Umgebung. Außerdem kaufe ich orig. Textverarbeitung in dt. Stefan Wißgott, Goethestr. 48, 4950 Minden

Orig.: Verk. Buffalo Bill - Rodogames für 20 DM, Schreibt an: Andre Weigelt, ABT-Bernhard-Str. 13, 4834 Marienfeld

Suche Tauschpartner für ST-Software. Meldet Euch bei: Robert Ranzi, Tiergartenstr. 27a, A-6020 Innsbruck, Tel. 0512/81690 (18 - 20 Uhr), Austria

Suche für Atari 520 Speichererweiterung auf 1 MB oder mehr. Ruft an unter Tel. 0831/14224 (Gunter)

Verk. od. tausche Orig. Spiele, suche Hilfsfar, habe Imperium, Running Man, Indy, usw. Info bei Michael Wilok, Weserstr. 28, 6086 Riedstadt 1

Suche Pirates, Silkworm, Klax, Continent, Circus, T. Thompson, Dung. Master, Resolution 101, Block Out, Pipemania, Bl. Money. Zahle je 25 DM. Tel. 0931/887428

Verk. Orig. ST-Games Altered Beast, SS, Voyager, J.N. Go (je 25 DM). Weide Speichererw. auf 1 MB (steckbar) 250 DM. Tel. 0511/791377 (Michael)

Verk. Top Games Orig., RVF Honda 40 DM, und Maniac Mansion 40 DM, 100 % o.k., oder tausche gg. Sim City oder Indy III, Orig. Tel. 05241/37580

Verk. Atari 520 STM + Floppy 314 (zweiseitig) für nur 500 DM. Tel. 06440/7182, ab 14 Uhr.

Verk. ST-Orig.: Klax 40 DM, Lombard Rac Rallay 30 DM, Futur Wars 40 DM, Fred Feuerstein 20 DM. Tausche Lynx-Modul Gauntlet. Info unter Tel. 04221/66659

Suche Tauschpartner für ST: Schickt Eure Listen an G. Treletzki, Schwalbenweg 53, 8960 Kempten. Tel. 0831/13532, 100 % zuverlässig

Verk. für ST: Klax 35, Rainb. Islands 35 DM, Chose HQ, Xybots 25 DM. Je 20 DM: Helter Skelter, Voyager, Virus, Blasteroids,... nur orig. Tel. 0731/76634

Verk.: F-16 Falcon 30 DM, Startrek 30 DM, Elite, Vol. 3 + BombJack + Thundercats + Spaceharrier + Live and let die 30 DM, alle zus. 80 DM. Tel. 0511/3520066

Verk. Orig. Indy II 20 DM, Stap Fight 25 DM, STOS 40 DM, Orbiter 20 DM, Formula 1 GP 25 DM, Stunt Car Racer 30 DM, Dark Castle 25 DM. Tel. 0531/336833, Holger

Verk. Orig.: Xenon 2, Midwinter, Rainbow Islands, S.E.U.C.K. je 45 DM, T. Thompson 35 DM. Tausche evtl. auch gg. Mega-Dr.-Module. Tel. 0221/317650

Verk. Orig. Two on Two Basketball für nur 15 DM. Tel. 02351/41128, Christian

Biete ca. 80 orig. Progr., Action, Adventure, Denk, Simulatoren usw. Tel. 06151/710844

Verk. Atari 1040 ST, Monitor SM124, Spiele wie Fish, Elite, Populous..., wegen Systemwechsel für 850 DM. Tel. 02152/518361

Verk. Atari 1040 STFM + SM 124 gg. Gebot (evtl. LC10). Suche Mega Drive + Module. Tel. 0451/83169, nachmittags od. abends

Suche Demos, Spiele (mit Preisvorstellung nur für STE) und Kontakt zu einem ST-(E)-Club. Info an: H. Köhler, Im Finsterbal 2, 3437 Bad Sooden-Allendorf

Verk.: After Burner, Window Wizard 40 DM, Red Heat, Clever u. Smart 20 DM, Seconds Out 10 DM, Turbo Out Run 50 DM. Vorkasse. Stefan Kölle, Laugingerstr. 10, 8900 Augsburg

Suche, tausche und verk. neueste ST-Demos. Besitze über 300 Demos aller Art. Schreibt an: Andreas Rottwinkel, Keplerstr. 15, 4412 Ostbevern

Verk. für Atari ST GFA-Basic 3 und Einsteigerbuch für 80 DM, Lombard Rac Rally, Ice Hokkey, je 30 DM, Super Sprint, Starglider, je 20 DM. Tel. 02222/3312

Suche Kingdom of England. Tausche, kaufe u. verk. Orig.-Prg., Liste gg. fr. Rückumschlag. Uwe Raupach, Postf. 1239, 4573 Löningen. Tel. 05432/4512

Suche Anwendungen + gute Spiele für Atari ST 520. Thomas Vornweg, Lilienconstr. 22, 4100 Duisburg

Verk. neuwertiges Rings of Medusa für Monochrom-Monitor an Meistbietenden: Alexander Hunecke, Tel. 0203/765209, ab 15 Uhr

Verk. / tausche Orig.: Habe: Tie-Break, E.H. Soccer, Enduro Racer. Suche zum Tausch: Rings of Med., Kick-Off 2, Klax BTX/Tel.: 06101/41283

Atari Lynx (orig. verpackt, unbenutzt, mit Klax und California Games, Batterien) für 300 DM, Tel. 069/7071217

Softworks. Suchen und bieten Demos und sonstige Software. Ruf an CH-044-261 15 oder schreibt an: Urs Janett, Steinmatt 34, CH-6460 Altdorf

520 STFM, eingeb. Floppy u. HF-Modulator + 3 Orig.: Rings of M., Dungeon M., F-16 Falcon 700 DM. T. Parr, Hartigstr. 9, 6303 Hungen 1, Tel. 06402/1034

Suche gute Rollenspiele für ATARI (ST/E) bis 40 DM. Angebote an Hardy Garten, Herrmannstr. 64, Hoyerswerda O-7700

Suche Maniac Mansion bis 25 DM. Schreibt an: Michael Sperlo, Schillerstr. 7, 6956 Neudenau. P.S. Suche auch andere Software. Listen an: Adresse

Suche dringend TOS 1.4-Systemdiskette. Angebote an: Karsten Dombrowski, Nethener Weg 2, 2902 Rastede-Hahn

Verk. Orig. F-16-Falcon mit dt. Handbuch für 50 DM. Tel. 0851/43111 (ab 20 Uhr)

Stop. Verk. Italy 1990 von US Gold für 75 DM. Harald Schlindwein, Reinmuthstr. 33, 7500 Karlsruhe 21, Tel. 0721/557533, nur Sam. u. Don. 15 - 16 Uhr

Atari ST (1MB) + Teac-LW (950 KB) m. Gar. + div. Zub. + Lit. + Disk. für FP: 777 DM. Tel. 0241/78445

520 ST, 1 MB, 2 x 3,5", Mono.-Monit. VB 900 DM, und div. Software. Dungeon Master 1 + 2, zus. 100 DM. Bloodw. + All Reality 100 DM, uvm. Tel. 05222/124520 o. 02825/1598

Tausche Orig. Spiele: Dragonflight, Rings of Medusa, F-16 Combat, Weird Dreams u.a. Suche It came from the Desert. Tel. 02735/60565

Tausche und verk. Atari-ST-Demos. Sehr viele Demos vorhanden. Liste gg. 1 DM RP. bei: Mark Eisenlohr, Hauptstr. 6, 7100 Heilbronn

Verk. Orig. für ST: Starflight 50 DM, Drakkhen 50 DM, Chambers of Sh. 40 DM, Themadal 4.0 190 DM, H-Scanner 400 dpi 450 DM, Preise VB. Tel. 09244/1211

Orig. Red Lightning (Strat.) 30 DM, M. Ziegler, Tel. 0971/99028

Verk.: Sherman M4 35 DM, Their Finest Hour 45 DM, Chambers of Shaolin 35 DM, North and South 40 DM, Midwinter 40 DM, Populous 35 DM, usw. Tel. 0271/354711, Sascha

Orig. Ghostbusters 2 zu verk. (etwa 20 sFr.) David Berger, Grd. Places 14, CH-1700 Freiburg

Suche Tauschpartner für ST Im Raum 6300 Giessen - Pohlheim. Listen an Mark Oliver Klipp, 6301 Pohlheim 2, Licher Str. 10, Tel. 06404/1704

Verk.: Aus Set, noch nie gebr., neue, orig. verp. SM 124 Mono-Mon.: 195 sFr, außerdem: Atari 260 ST 190 sFr. M.T.K. Po-BOX 373, Worblaufen

Verk., tausche Police Quest 2, Larry, Gravity je 40 DM. Suche Larry 3, Space Quest 3, Space Ace. Ruft ab 14 Uhr bei 030/795907 an.

Verk. S/W-Mon. SM 124 und Color/SW-Umschalter neu. VHB 222 DM. Jens Bullenkamp, Landhausstr. 12, 7290 Freudenstadt, Tel. 07441/84677

Ich suche Kontakte mit ST-Freaks im Raum München. Schreibt an: H. Syed, Therese Giehse-Allee 61, 8000 München 83

Suche Tauschpartner für ATARI-Soft: Golly S., Postfach 13, 3476 Fürstenberg

Verk.: Atari STE oder tausche gg. STFM/6 Mte. alt, Top o.k., außerdem: Orig. Spiele: Their Finest Hour 55 DM, Fighter Bomber 40 DM. Tel. 0671/75168

Tausche ST-Orig., z.B. Kick Off 2, Castle Master, Pirates, Midwinter, Spherical, Rock'n Roll, Manchester United, lk+ usw. Tel. 0621/822962, Sven

# MIGHTY BOMBJACK™

TECMO™

© 1990 TECMO, LTD.

BONUCO Servicelin
Haben Sie Fragen zu Bo
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!

Mo - Fr von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

elite

Vertrieb: BONUCO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

# Private Kleinanzeigen

## ATARI ST

Tausche/verk. St Demos sowie alle bekannten Serien der PD-Softw., suche günstige Orig Spiele, Patric Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath

Tausche Dungeon Master incl. Lösung, Indiana Jones ADV., Hard'n Heavy, Jinks, 1. Personal Pinball, R-Type gg. Sim City od. Adventure. Tel 07240/4514

Verk. Atari STE + Farb- u. SW-Mon. + 70 Disks (Softw. + Hardw. + Bücher + Zeitschriften). Preis kann ausgemacht werden. Tel. 07024/81988, Oliver

Verk. ST-Orig. Kult, Zak Mc Kracken, je 25 DM, Battlehawks 1942, Populous Promised Lands je 20 DM, Spherical, Typhoon Thompson je 15 DM. Tel. 05381/2050

Verk. Orig. Buggy-Boy, Black-Lamp 20 DM, Oids, Zak Mc Kracken 30 DM, Populous 40 DM, Nebulus 20 DM, R. Kopf, Langenhorner Ch. 173, 2000 Hamburg 62

Suche: Invest, R. Dangerous 2, Sim City, Rings of Medusa. Biete: North & South, Rambo 3, Falcon 16. (Nur Orig.). Tel. 08669/6259

Verk. Atari 520 ST + Floppy F314 + 1 MB + TV Modula + Joystick + Mous + 30 Disk. + Orig. z.B. Larry II, Red October, VB 750 DM, Jan, Tel. 0561/41968, nur Mi. + Fr. + So

Verk. ST-Orig.: Pawn, Gauntlet 2, Star-Treck, Mindshadow, Starglider, je 30 DM, zus. 130 DM, Music-Studio 45 DM, Tel. 0211/272608, ab 20 Uhr

Orig. Tausch o. Verkauf: Red Storm Rising dt., Midwinter, Legend of the Sword, Thunder Blade, Tel. 0221/6801897, ab 17 Uhr, Franz

Speichererweiterung für Atari 260, 520, 1040, Mega 1, Mega 2, auf 2 MB 360 DM, 4 MB 528 DM, Mega 2 auf 4 360 DM, STE 2 MB 236, 4 MB 450, alles auch als Kit. Tel. 069/232137

Verk. Orig. Imperium 40 DM, Lords of Conquest 25 DM, Genius Wings 25 DM, MCC-Assembler 30 DM, 2seitige PD-Disketten ab 3.50 DM. Tel. 0871/51695, ab 18 Uhr

Verk. Orig. Axels Mag. Hammer 25 DM, Interphase 30 DM, Triad Vol. 1 40 DM, Dark Cent. 30 DM, Roller Cost 25 DM, Day a.t. Viper 30 DM, Gauntlet 30 DM, Tel. 0531/336833, Holger

ST-Orig.: Stunt Car R. 35 DM, F-19 45 DM, Starlight 40 DM, Invest 40 DM, Powerdrome 30 DM, Orbiter 30 DM, Space-Rogue 40 DM, Their Finest 50 DM, 24h online. Tel. 0951/69487

Suche ST-Spiele: Nur Shadow of the Beast und Line of Fire. Tel.: 08205/1014

## KONTAKTE

Suche zuverl. Gameboy- und ST-Tauschpartner. Oliver Tamminga, Grafenberger Allee 243, 4000 Düsseldorf. Bitte nur schriftlich.

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Schickt Eure Listen an Oliver Protl, Kaffenstr. 48, 4132 Kamp-Lintfort. Suche dringend Archon. Tel. 02842/10917

Happy-Comp. Jahrg. 87/89 für je 25 DM, abzugeben. Tel. 089/292065, ab 16 Uhr

Habe Tips für Larry 1,2,3. Suche abhängig davon Modul für den Game Boy. Tel. 06421/66419

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Durch leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info geg. 1 DM RP. T. Dein, A. d. Wielermaar 149, 5000 Köln 90

Wer den EOK (ersten dt. Kick-Off-Club) noch nicht kennt, sollte uns schreiben. Nähere Informationen: EOK, Candgraben 11, 5303 Bornheim 1

Verk. Atari Lynx kompl. mit Netzteil + drei Games (Bluelight, Gauntlet und Electrocop) VB: 430 DM. Tel. 05521/5710 Stefan

Wer nicht gerne halbe Sachen macht, sollte in diesemn Club eintreten: The Expedient Club, Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1

Verk. Atari-Lynx + 5 Games. Preis VB: Suche billige Mega-Drive Games, bitte melden bei, Tel. 0211/277062

Suche Tauschpartner für Speccy 48 K. Listen an: Michael Moyer, Dammstr. 8, 7858 Weil

Welcher nette Amiga oder C64-Besitzer hat Lust mit mir Erfahrungen auszutauschen? Tel./Btx 089/3545335

Wer will seine alten Power Play-Hefte loswerden? Bin für jede Ausgabe unendlich froh. Schickt sie an Marc Sieber, Zopfstr. 6, CH-8134 Adliswil

Postspiele Ölbaron und Tennis König suchen noch einige Mitspieler. Gratis Info bei M. Kittel, Friedr.-Asbeck-Str. 5a, 5828 Ennepetal

Beim schon laufenden Postspiel Fussballbundesliga 90/91 sind noch Plätze frei. Infos bei Monte Miersch, Rathenaustr. 1, 3012 LGH. gg. 1 DM

Berliner Sega-Sega-Mega-Drive u. Nintendo Club Double Trouble sucht Mitglieder aus ganz Deutschland. Double Trouble - Der Club, Tel. 030/6849816

Biete Spielerweiterungen für CPC-Spiele aus Comp.-Zeitschriften, 100 Extra-Bilder für 20 DM ("Fire" aus SG 7/86) + VK + NN. Yesil, Eilsestr. 13, 7580 Bühl

Atari 2600: Biete je 30 DM I. Codbr., Indy 500, Night, Dr. Warlords, nur komplett m. Hülle; auch andere Sp. anbieten. Tel. 02381/400136

Suche Power Play Hefte 1/89 bis 6/90 (auch Sonderhefte). Angebote an Daniel Hegele, Santisweg 15, 7989 Amtzell, Tel. 07520/6940

Verk. Diskettenlw. DDI-1, für Schneider CPC 464 + 30 Disks + Orig. Spiele für nur 350 DM. Tel. 07163/37239, Werner

Suche neue Kontake aus Deutschland. Schreibt an Dave Effelsberg, Hermann-Treff-Weg 13, D-4400 Münster. 100 % Antwort

Suche Kontakte zu Atari 7800-Besitzern oder Clubs zum Austausch von Infos. Schreibt an: Christian Ridder, Ginsterweg 9, 4950 Minden

Hallo Leute, C64 und A500-User, derzeit in Haft, suche Kontakte. PS vergeßt die Raubkopien o.k. Bringt nur Trouble. Malle Eduard, Heuplatz 4, A-9020 Klagenfurt

Suche selbstg. Basic-Programm für PC. Antwort mit eigenen Programmen. Bes. guter Listings werden belohnt. Fabian Haid, Payerstr. 30, 7410 Reutlingen

Entstehendes Label sucht Grafiker (Raum Hannover), Assembler- Proggrammierer und Spielkonzepte für den Amiga. Kontakt: Tel. 0511/562454, abends

Suchen Nadel-Sammler in aller Welt zw. Tausch. Adnan 20 und Yasha 9, Machayekhy, P.O.B. 1811, IR-51335, Tabriz, Iran

Verk. ASM (12/89 - 4/90), Happy-Computer (12/86 - 12/89), Computer-Live (1/90 - 12/90), Chip (9/89 - 12/89), 64'er (3/87 - 5/89) Tel. 0221/731326, Ingo

Suche Amiganer für Federkrieg (bin 17 Jahre alt). Wenn du Lust hast, schreibe an Christian Brandl, Feselenstr. 47, 8070 Ingolstadt

Future-Alle-E.V. sucht noch Mitglieder für C64/P + 4/C-128/Amiga und PC. Kostenlose Infos bei Matthias Stahl jun., Stephanstr. 53, 5040 Brühl

Suche Power-Play 6/90, zahle 10 DM + Porto. An Daniel Hegele, Tel. 07520/6940, ab 17 Uhr

Verk. ASM 10, 11/87, 9, 10, 12/88, 1-5, 7, 9-12/89, Sonderh. 1-6 Computer Live 1-12/90 Amiga DOS 1,2/90. Tel. 07724/3773

The Pioneers. Wir suchen Lösungen und Tips zu allem für unsere Bibliothek. Bitte an: The Pioneers-Urania—Meran, Ortweinstr. 6, I-39012 Meran

Suche das Handbuch für Hacker von Rathmann/Schalla, nehme auch Fotokopie (Origpreis + Kopiekosten). Angeb. bitte an den Priester PF 11, A-1166 Wien

Zu verk.: 24 Nadel-Drucker, 10 % Rabatt und keine Versandkosten. Näheres am Telefon, Nr. 085/31340, Stefan Kurath, Schweiz

Wir suchen wieder coole Leute zum Tausch von Videos. Habe: Die Harder, Roboc. 2, usw., Stand: 11/90. Ruft an: Tel. 02564/32509, 19 Uhr, Jörg. Nur neueste Filme

Verk., tausche, kaufe alles, was mit Gameboy, PC-Engine, Neo-Geo, Mega-Drive zu tun hat. (Lynx + Gauntlet = 300 DM) Tel. 089/1403732, ab 13 Uhr

Postspiele: Suche Infos zu Postspielen. Schickt Eure Infos an: Tobais Brückner, Bernsener Str. 11, 3262 Auetal, Bernsen

CPC-Power Int. ist das ultimative dt. CPC-Fanzine. CPI bietet alles. Am 4.2.91 erscheint für 4 DM Ausg. 6 bei CP, Im Vogelsang 17, 5000 Köln 50

Du besitzt ein Videospiel, und bis noch nicht in unserem Club? Dann wird es aber Zeit. Info unter Tel. 02202/37609 anfordern

Suche Module für NEO GEO. Tausche auch MD- und PCE-Games. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609, ab 19 Uhr

Suchen Mitglieder für Computerclub PCC im Raum Köln und Redakteure für die Clubzeitung. Bei Interesse M. Schmitz, Birkenweg 1 5024 Pulheim

Verk. Atari 130 XE + Floppy 1050 + Joystick + 170 Disks f. 500 DM. Kopfhörer AKG 180 Parabolic nur 180 DM, Tel. 06622/2988, ab 17 Uhr

Semak Schneyer Grafikteam: Wir suchen Mitglieder. Auch Anfänger. Schon 11 Mitglieder. Write to: Nicolas Semak, Eyssenecksstr. 49, 6000 Frankfurt/M 1

Suche Tauschpartner für Amiga Software: Liste an: H. Elers, Brostendick 38, 4242 Rees 3

Suche Power Play, komplett Jahrg. 1988 und 1989 dazu Jan - Okto. 90. Guter Zustand ist Voraussetzung, zahle bis zu 80 DM. Rene Lukenstock, Holmeralle 11, 5000 Köln 71

Versch. Zeitschriften u. Bücher abzugeben, z.B. ST-Magazin, MC, Elektronic, uvm. Alle Top-Zustand. Liste gg. Freiumschlag. Lerch, Wendg. 9, O-2400 Wismar

Verk. BTX-Editierplatz bestehend aus: Monitor, Tastatur und Drucker. Preisgünstig, auch einzeln. Tel. 02241/316439

Verk. folgende Computer-Hefte, Stck 5 DM. Per N.N.: Power Play 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12/90 ASM 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,/90, Tel. 02822/52415

Verk. Amiga-Software. Tel. 0208/28473

Wallenstein. Das Postspiel zum 30j. Krieg. 7 Mitspieler streiten um die Kaiserkrone. Infos (RP) bei Bernd Östreich, Osterstr. 3, 3200 Hildesh.

Wer verleiht mir billig Neo Geo-Spiele. Preis nach VB. Tel. 08395/7205

Zahle bis zu 100 DM für leere Telefonkarten. Suche auch Kontakt zu anderen Sammlern. Näheres unter Tel. 0921/44944. Werktags ab 18 Uhr

Suche dringend: Hintbook od. Kompletts zu Bureaucracy, Lsg. zu Corruptions. Angeb. an: Holger Plank, Telk 09441/3972. Werktags ab 16.30 Uhr

Für Bastler. Verk. mehr oder weniger def. Joysticks (Comp. Pro., Quickshot II, Turbo + andere) Stück 5 DM. Tel. 04765/1075, auf Band

Suche coole Contacts over the world / K. of 2. M United /Std. 23.9.90. Suchen Oper. Thunderb. und Hot Stuff. T. Hille, Klosterberg 12, 6233 Kelkheim

Tycoob: Die Mailbox in Landsberg am Lech. Zahlreiche Online Games und eine Menge Software vorhanden. Die Nummer: 08191/21029

Suche Kontake zu Amiga-Usern(innen) (13-99), zwecks Erfahrungsaustausch u. gem. Projekte. Now write to Klaas Hermanns, Weberstr. 42, 4190 Kleve

Wir testen alle neuen Videospiele, bringen alle News und Tips zu (fast) allen Spielen. Info unter Tel. 02202/37609 (Andreas) anfordern

Suche Tauschpartner für MS-DOS, C64-und Amiga Software. Call. 034522/ D in 2800 Bremen 33

Wer verkauft od. tauscht mit mir Spiele fürs Lynx o. wo gibt es in München einen Club, die Lynx behandeln. Tel. 089/692046, ab 17 Uhr

Grafiker, Coder für Spiele-Projekt ges. F. Hamann, Barther Str. 3, O-1093 Berlin, Tel. 3212437

Suchen Kontakte für alle Rechner. Hast Du einen Amiga, PC od. ST? Dann CH-OAA 261 15. Urs Janett, Steinmatt, CH-6160 Altdorf

Bekannter Ex C-64 Mann sucht fähige Amiga-Group. Optimal: Raum Aachen-Düren, also Outlands, you know 054556 B 5170 Juelich

Ich suche das Powerplay Sonderheft "Die besten Spiele 90". Für ca. 3 DM. Christian Janiesch, Tel. 0441/66069

Romeo Knight grüßt alle guten und schlechten Amiga-Musiker (z.B. J.P. Nein, Bierdarts, Fritz, Fratz) und m. Kameraden, Tel. 0211/453407

Active line search for members like spreader musik artists and coder, write faster than light to Ivan Besvil, Monschauerstr. 1, 5169 Nideggen 2, 100 % Back

Suche 100% zuverl. Tauschpartner für Amiga. Habe POl, KOl-III, SIM City etc. Schickt Listen an: Myriam Mielke, Am Beckerkamp 37, 2050 Hamburg 80

Handheld-Club Wuppertal. Tausch / Spielen / Infos - Alle Game-Boy u. Atari-Lynx-Fans sind herzlich eingeladen. Tel. 0202/454497

Kaufe SMD + SM-Module zu Toppreisen, ab 25 - 75 DM pro Spiel. Hardware zu 50 % NP, auch PC-Engine u. Neo-Geo. See you. Mike. Tel. 08745/407 ab 18 Uhr

Suche Zak McKracken (deutsche Vers.) Orig., C64, Tel. 04731/6079 (Henning)

Suche Spiele für Apple Mac. Auch Erfahrungsaustausch. Ab 18 Uhr. Tel. 04351/44686. Christian Möller, Veilchenweg 2, 2330 Eckernförde

Ich, 16jähriger CPC'ler suche verspielten Mitspieler der im Raum Frankfurt/Main wohnt. Wer hat Lust & CPC? Man wähle: Tel. 06171/25002 (Dirk Beckel)

Suche Kontakte zu PC-Inhabern zwecks Erfahrungsaustausch. Schreibt an: Michael Prölß, Glückstr. 4, 7500 Karlsruhe 21. Oder ruft unter 0721/552081 an.

Suche Games für CPC464 auf Tape. (Test Drive 2, S. Wonderboy, P47-Thunderbolt). Zahle bis zu 10 DM. An: Andi Huber, Kampenwandstr. 5, 8208 Kolbermoor

Suche Rollenspiel-Fan's zwecks Erfahrungsaustausch. Tel. 02104/42803. Stephan oder S. Rödding, Schildsneider Str. 61, 4006 Erkrath

Suche megagünstig Module und Zubehör für mein megamäßiges Megadrive, evtl. auch Tausch. Tel. 040/7605374

Postspiele: Suche Informationen über Postspiele. Infos an: Tobias Brückner, Bernsener Str. 11, 3262 Auetal-Bernsen

Der Amiga- und Gameboy-Club. Viele Clubvorteile für Mitglieder. AGC, Postfach 102211, 3500 Kassel

Suche Tauschpartner für Amiga. Listen od. Disks an: O. Eichenberger, Pappelweg 3, 3013 Bern, CH

Suche Kontakt zu Plus-4 & PC User-in im Raum Köln/Bonn & Brühl. Sucht Ihr einen Computerclub? Wie ist es mit Future All? M. Stahl, Stephanstr. 53, 5040 Brühl

Suche die besten Compackers und Utilities. Nur Neustes. Sendet Disks an: Damm Chris, Spalierhofstr. 5, 4020 Linz, Österreich. Kopiere gutes rauf

Verk. Atari Lynx mit 5 Spielen, Akkus + Ladegerät und Netzteil für 450 DM. NP 700 DM. Sofort Anrufen. Tel. 06142/81149

Suche Kontakte zu Amiga-Clubs in Österreich. Schreibt an: Gerhard, Postfach 14, A-8700 Leoben Stmk. PS: Suche Seka-Source Codes. Zahle gut.

Verk. 2 Competition pro Joysticks (schwarz) für 20 DM. Auch einzeln zu verk. Marco Seifert. Tel. 02183/6207

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Schickt Listen an: Protiwinsky Ernst, St. Jakob 3, A-9400 Wolfsberg, Kärnten-Austria

Suche Tauschpartner für Amiga mit neuster Soft. Schreibt an: Sebastian Lehmann, Tessiner Str. 36, 2800 Bremen 41, 100% Back

Welcher Videospieleclub behandelt MD, Engine SG, NEO-GEO, Game Boy, Lynx, Master und NES? Info unter 02202/37609 (Andreas) anfordern

Verk. HC Spieleteil 11/86 bis Power Play 11/90 kpl. 100 DM, ASM 1/88-7/90 u. SH 1-7 kpl. 100 DM. Alles zus. 170 DM. K.P. Möller, Schwabenstr. 90, 8952 MOD

Über 70 Komplettlösungen, Codes und Anleitungen vorhanden, schon ab 2 DM zu haben. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: R. Martin, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

Verk. Orig. (Cass.) f. C64 3 - 10 DM, Auss. Happy Comp., Run Joystick, ASM u. ASM Special, sehr günstig, gut erhalten. Tel. 05173/7490, nur Dienstagsabend

Suche neuen oder gut erhaltenen Joystick Quicksoft 2 ohne Mikroschalter für 20 DM. Michael Rupprecht, Herrnhof 13, 8808 Herrieden

## Private Kleinanzeigen

Kaufe "Power Play" Jahrgänge 1988/89 kompl. Zahle 7 DM pro Heft. Nur 1a-Zustand. Krause, Alt-Karow 45/46, 1123 Berlin-Karow

Suche Mitspieler(innen) für Middleager 2. O-Postspiel. Strategie-PBM. Gratisinfo (Rückporto): Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen

Kaufe, tausche, verk. Spiele für SNK Neo-Geo. Alle Fans bitte melden. Habe auch MD u. PC-Engine. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609 (ab 16 Uhr)

Verk. für CPC: Multiface 2, 80 DM, sowie Spiele auf Cassette. Orig. Wilfried Günther, Lessingstr. 5, 5401 Urmitz

Noch einige Plätze für die Postspiele Bundeskanzler und Tenniskönig frei. Kostenlose Infos bei Martin Kittel, Fried.-Asbeck-Str. 5a, 5828 Ennepetal

Suche coole Amiga-Contacts. Swoboda Rainer, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried

Suche Käufer meiner C16 Orig. Prog., C16 defekt. Melden bei Tibor Mahl, Mirabellengr. 4, 5210 Troisdorf 15, Tel. 02241/46733

Ich suche das Power Play Heft Nr. 10/89. Ich zahle 7 DM. Wer es hat ruft mich bitte an: Meine Nummer: Tel. 04104/5772

Austria: Kämpfer sucht Party zwecks gemeinsamer Drachenjagd. War kauft mit mir IBM-Rollenspiele. Rudi Schlatte, Haydngasse 9, Graz, Tel. 0316/838096

## MS-DOS-PCs

Verkaufe Originale: SQ 2-3, LSL 3, Populous, je 45 DM, Starglider 20 DM; Stefan Kirsch, Weinbergstr. 5, 8371 Patersdorf, Tel. 09923/1828

Tausche original Oil Imperium (3,5", 100% o.k.). Steffen Rinnhofland, Mittelweg 10, 3579 Freienlorf, Tel. 06691/5935

Verkaufe Adlib-Kompl.-Paket mit allen Handbüchern, 2 Monate alt, VB 350 DM. Außerdem "Don't go alone (50), Budokan (45); Tel. 02202/83111

Verkaufe 5,25"-Originale neu: Populous, Bundesliga-Manager, FM World Cup, Rings of Medusa, Face off-Eishockey, je 30-60 DM. Tel. 0441/26441 (Jürgen) ab 18 h

Verkaufe MS-DOS-Originale: Silent Service II 5,25" für 50 DM, Space Quest III 5,25" u. 3,5" für 45 DM, Day of Viper 5,25" für 35 DM; Tel. 0931/274698

Verkaufe o. tausche original Zak McKracken 40 DM, Great Courts 35 DM, Bad Cat 20 DM oder gegen Populous etc. Tel. 06542/41675 (PC)

Verkaufe Originale: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Don't go alone, Star Control usw. (evtl. auch Tausch) Tel. 0271/75634

Verkaufe PC-Originale (alle 5,25"): Larry 2, Waterloo, Speedball, zu je 35 DM, 30 DM, 25 DM. Christoph Silberbach, Firmungstr. 30-32, 5400 Koblenz

Infocom-Adv. Borderzone und Magnetic Scrolls-Adv. Jinxter, beide neu u. originalverpackt, je 55 DM. Tel. 05103/8546

Suche Tauschpartner !! Habe z. B. Ultima 6, Larry 3, Railroad Tycoon, Populous usw. Tobias Coring, Dachsgang 7, 2150 Buxtehude, Tel. 04161/87199

Tausche u. kaufe PC-Originale. Suche: Populous, A-10 Tank, F-16, Railroad Tycoon, UMS, Tank Platoon, LHX. Habe 688, Gunship, und viele mehr. Tel. 02851/1513

Tausche Microprose Soccer u. Bards Tale 1 oder Face Off gegen TV Sports Football oder Bundesl.-Manager. Alles in 3,5" u. original. Tel. 07031/803592

Verkaufe Decision in the Desert, 5,25", für nur 45 DM. Strategie um Rommels Wüstenkriege. Rainer Oberbauer, Hildegardplatz 13, 8960 Kempten

Big Three-Vollversion für nur 9 DM (m. Anleitg. auf Disk). Gedruckte Anleitung 5 DM ! Rainer Oberbauer, Hildegardplatz 13, 8960 Kempten

Verk. PC-Orig. Zak MacKracken (5,25"), Combat Pilot (5,25" CGA), F-16-Falcon (3,5"), für je 40 DM. Erik Stelzer, Sandweg 11, 6309 Rockenberg, Tel. 06033/66804

Verkaufe Euro-PC, 640 KB, mit Monitor (mono) und verdammt viel Zubehör für 1300 DM. H. Reiß (b. Familie Rädler), Sonnenhalde 38, 8996 Lindenberg

Tausche PC-16 gegen Amiga 1000 oder 2000 B. Der PC ist wie neu. Joystick u. Maus u. Spiel u. Hercules-Gratik-Monitor. Tel. 02905/1011 ab 19 h

Verkaufe: F-16 (30), Carrier Command (30), PT 109 (40), 688 Attack (45), Pirates (50), M1-Tank (55), bzw. Tausch gegen Silent II, Centurion, Their finest Hour. Tel. 0261/401978

Verkaufe original Centurion und Populous je 30 DM. Tel. 02541/70956

Verkaufe für IBM-PC (3,5"): Champ of Krynn 50 DM, Drakkhen 50 DM, Secret of the silver Blades 50 DM, zusammen nur 135 DM zuzügl. Porto. Tel. 0631/60212

Verkaufe Originale: Larry 2, G.P.-Circuits je 40 DM, Bundesl.-Manager 35 DM, Purple s. day 30 DM, Fast Break u. Cloud Kingdoms je 20 DM. (Auch Tausch) Tel. 06074/3831

Tausche Lords of Conquest (5,25"), Arche des Captain Blood (5,25"), gegen Wing Commander, Kings Quest I-III, Space Quest I-III, Legend of Fairghail (alle 5,25"). Tel. 0971/62378

Suche LL 1, SQ 1, PQ 3 für je 30 DM. Außerdem Railroad Tycoon, Zak, Sim City, KQ 4, Ch. of Krynn je 40 DM, und Silent Service 2, Heroes Quest je 50 DM. Tel. 0209/512974

Suche PC-Spiele!! Nur Originale in einwandfreiem Zustand!! Schickt Eure Liste an: L. Wulf, Gerhard-Hauptmann-Str. 2 b, 4006 Erkrath

Verkaufe (orig.) PC- und C64-Spiele, z. B. Mikroprs. Soccer (C64) oder Promised Lands etc. (PC). Ruft an, es lohnt sich! Tel. 0821/62699 - Preise VB !!

Suche Indy 500, Out Run, Hard Drivin (alle Car Games), LHX, PGA-Golf, California Games usw. gegen wirkliche Super-Spiele. Tel. 07259/1720, Markus verlangen

Suche zuverl. Tauschpartner. Habe Spiele wie LHX, Sim City, etc. Liste an Th. Golduß, Albstr. 13, 7209 Spaichingen (100% back)

Suche F-19, Bad Blood, Cadaver, A 10, Captive, Battle Comm., Wings, Lightspeed, Team Yankee, Indy 500, Corporation etc...(nur Originale) Tel. 05361/52196

Verkaufe: Weird Dreams (5,25"), Handbuch in Deutsch, fast alles neu, für 50 DM. Tel. 07621/792398

Kaufe Orig.-Software zu vernünftigen Preisen! Zum Beispiel Stormovik, Supremaly, F-15 II, Bad Blood, F-19, Muds, Tower of Babel etc. Tel. 07151/24356

Verk. orig. Games: Sim City, North+South, Pirates, Port of Call, Railr. Tycoon, zu je 40 DM. Roland Meier, Tel. (CH) 061/982800

Verk. oder tausche Cyall 30 DM, Ace of Aces 20 DM, Arctic Fox 30 DM, Golf 30 DM, Pegasus 30 DM, F-15 Strike Eagle 25 DM, LHX 65 DM, Mind. 30 DM, Tel. 07151/24356

PC-Originale: Rings of Medusa 40 DM, Kampfgruppe 25 DM, Starflight 35 DM, Del. o. the Crown 25 DM, Tongue of Fatman 25 DM, Hardball II 25 DM. Tel. 0234/66575

Tausche Railroad Tycoon o. Chuck Yeagers II o. F-16 Combat-Pilot gegen LHX, Flight of Intruder, Wing-Commander usw. Tel. 06703/2170

Biete (5,25") DM 40 für: Carrier Command, 688 Attack, Battlechess, Hillsfar, Red Lightning, Pirates, Rings o. Medusa, Starflight II, Jeanne-Darc usw. Bold, Holbrook 42, 2300 Kiel

Suche Originale: PGA Tour Golf, F-15 Strike Eagle, MA-Tank, Platoon, Wing Commander, Ultima 6, LHX, Attack Chopper. Tel. 02056/4211

Suche Originale für IBM-AT (VGA): Wing Commander, Course of the Azure B., LHX, TFH, Face Off, Windwalker etc. Tel. 05642/1622

Suche billige MS-DOS-Software!! Angebote an: Philipp Wanning, Am Brink 26, 3201 Barienrode

Verkaufe PC- (3,5") Disks original: Their finest Hour (45), Indy 3 (35), alle deutsch. Tel. 04256/305

Wingleader, Xenomorph, Stormovik, Pool of Radiance, Gunship, Lightspeed, Wings, Captive und andere (nur original). Tel. 05361/52196

Suche Tauschpartner für PC-Games. Habe Ultima 6, Xenon 2, Indy 500, usw. Tel. 05652/4939


# NEU
# Ein Basic wie kein anderes

**Der Traum aller GEOS-Anwender:**

**Spiele, Lernprogramme, Anwendungssoftware, Utilities, Grafiktools und vieles mehr selbst entwickeln. Mit GeoBasic wird dies zur Wirklichkeit!**

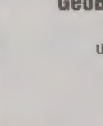
- Statten Sie Ihre Software mit dieser brandneuen Programmiersprache so professionell aus, wie Sie es von GEOS-Programmen kennen.
- Sie werden mit Mausanzeiger, Fenster, Menüs, Dialogboxen, Grafikanzeigen, RAM-Disk-Zugriffen und anderen Leistungsmerkmalen wie ein Profi umgehen.
- GeoBasic enthält neben einem schnellen Editor über 100 Befehle und Funktionen zur Programmierung von GEOS-Applikationen.

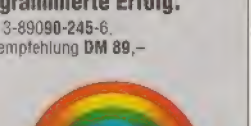
Das besondere Plus: Sie entwerfen die Benutzeroberfläche einfach am Bildschirm, mit Joystick oder Maus gesteuert. GeoBasic generiert automatisch den nötigen Programmcode.

Und wenn der »Basic Grabber« Ihre bisherigen Programmtexte einliest, was steht dann einem gründlichen Face-Lifting Ihrer Programme noch entgegen?

**GeoBasic – der programmierte Erfolg.**

Bookware, ISBN 3-89090-245-6,
unverbindliche Preisempfehlung **DM 89,–**



# Private Kleinanzeigen

## MS-DOS-PCs

Tauschpartner für PC-Software/Spiele gesucht (3,5", 5,25"). Chris Pelka, Vierzigmannstr. 75, 8520 Erlangen

Verkaufe für MS-DOS: Kings Quest 4 für 50 DM, Hillsfar 40 DM; Tel. 07943/6400 (Markus)

Verkaufe/tausche Strat.-und Rollen-Spiele (PC, orig.), z. B. Fount of Dreams u. Mechw. u. S. of the Samurai u. Sil. Service II u. Wing Commander (suche KQ,B'T,Trolls u. a.). Tel. 04127/1567

Infocom u. Synapse-Adventures gesucht. Nur Originale, MS-DOS. Angebote an Tel. (A) 0222/7610864

Tausche Wing Commander, Railroad Tycoon, SS 2, Ultima 6, Indy 500, gegen Wonderland, Ishido, SIM City, Earth, Muds, oder andere neue Games. Tel. ab 18 h 08238/2778

MS-DOS: Verk. zwei Spielepakete günstigst mit Spielen wie z. B. Buck Rogers, Ultima 6, Silent Service II, Wing Commander und acht andere Topspiele. Tel. 09131/205520

Tausche versch. Sierras gegen Testdrive III, Crash Course oder Railroad Tycoon. Suche Tauschpartner im Raum Nürnberg. Tel. 0911/755711

MS-DOS-Spielepaket: Wing Comm., Buck Rogers, Ultima 6, Their fin. Hour, Legend of Fairghail. Tel. 09131/205520

Hallo ! Suche billige Spiele für den PC. (Sim City, Loom, Larry 2 und andere Adventures). Bitte schnell melden bei Tel. 07157/72251

Verkaufe Originale (5,25"): Micropr. Soccer, Manhunter, Reise z. Mittelp. der Erde, Football-Manager II, Exp.-Kit (je 20 DM); Test Drive, Hotshot, GP-Tennis (je 10 DM). Tel. 05202/4528

Verkaufe oder tausche Spiele: Zak McKracken (3,5") 30 DM, Xenomorph (5,25") 45 DM, VGA-Spielebox u. Zusatzdisk (5,25") 30 DM. Tel. 07082/7363

Verkaufe Originale: Populous 45 DM, Keef of the Th. 40 DM, suche PGA-Golf, Pirates, Pop Promised Lands. Tel. 08450/659

IBM-Originale: Redstorm, Red Lightning, UMS + Scenery-Disk, Heroes of the Lance (je 40 DM); Silent Service II, Lost Patrol (je 55 DM). Tel. 05251/730429

Achtung !! Suche dringend EGA-VGA-Monitor ! Der erste, der mir diesen bis zu 400 sFr anbietet, bekommt ein Super-Geschenk. Tel (CH) 0041/56454692

Verkaufe Starflight II, Xenon II. Tel. 08141/5526 (Markus)

Verkaufe billig Adlib-Komplett-Paket, fast neu, nur 2 Mon. alt, VB 350 DM. Tel. 02202/83111 (Christian)

Verkaufe Xenon 2 für 50 DM, Starflight 30 DM, Wizard Wars 20 DM, Hotshot 15 DM, und andere ab 10 DM. Tel. 0531/610376

Suche Lösung zu KQ II und SQ I und zu Heroes Quest (Thief, Magic-User). Bitte an Oliver Grahm, Schlehenweg 6, 7086 Neresheim

Suche immer noch Space Quest 1, zahle bis 25 DM. Suche außerdem alte Power Plays (1/88 bis 1/90). Tel. 09720/408

Suche Originale von PQ 2, North & South, Wolfpack. Zahle VB 35 DM. Bitte nur bis inkl. Jan. 91. Tel. 0530774290

Verkaufe/tausche Originale (5,25"): KQ I, SQ II-III, PQ II, etc. Suche Pirates, Ultima, Larry II-III, PQ I und andere preiswr. Adventures / Rollensp., Strategiespiele. Tel. 02202/82641

Originale zu verkaufen: Larry II, III, SQ III, KQ4, PQ II, Silent Service II; Liste bei Tel. 08555/689

Verkaufe: Stormovik, Times of Lore, Gunship, Carrier Commands, Silent Serv. II, Millenium 2.2, Flight of Intruder, Their fin. Hour, oder auch Tausch (nur Originale). Tel. 05361/52196

Adlib-Soundkarte mit Visual-Composer, kaum benutzt, für 350 DM VB zu verkaufen. Tel. 06192/45862 ab 17 h

Verkaufe Originale: Populous (5,25"), Star Flight 2 (5,25"), Maniac Mansion (5,25"), alle zu je 30 DM. Tel. 040/5221362

Tausche oder verkaufe Originale: z. B. Grand Monster Slam u. andere. Schickt Eure Listen an: Peter Nortmann, Alte Warburgerstr. 33, 3530 Harburg

Verkaufe Populous, Sword of Samurai, Their finest Hour, Airborne Ranger für kompl. 190 DM. Tel. 0241/872745

Verkaufe für IBM: Times of Lore von Origin für nur 30 DM. Tel. 02623/4455

Police Quest 2 (3,5" u. 5,25") für 65 DM; John Madden Football (5,25") für 45 DM. Tool RSM-Verwaltung für 30 DM. Tel. 07306/2948

Originale zu verkaufen: Tank Platoon 60 DM; Indy 500 45 DM; beide für 85 DM. Günther Poledrik, Zehntleidstr. 260, 8000 München 82

Verk. Original-Games: Ultima 6, Harpoon, Their f. Hour, RR-Tycoon, für je 40 DM, zuzügl. NN/Porto. Tel. 07152/48621 (Ralph)

Verkaufe (5,25"): LSL I-3, Sil. Serv. 2, Intruder, Zak McKr., Maniac Mansion, ROM, GAG, Tiebreak, Micropr. Soccer, Batman, Wolfpack, KQ 4, Ultima 2-6, Italy 90, Testdrive 2; (3,5"): Indy 3, Populous, PQ 2, Sim City, LN 2, LHX, SQ 3, je 30 - 50 DM. Suche Wing Commander, Monkey, Cadaver, Klax, RR Tycoon, The 1. Hour, PGA Golf, SQ 4, KQ 5..Tel. 089/8541499

Verkaufe Schneider PC 1512, 1 Laufwerk (360 KB), 640 KB mit CGA-Karte. Viel Software ! Suche Knights of Legend ! Tel. 07520/6248

Suche für den PC: Rings of Medusa und Midwinter. Verk. Hillsfar für 30 DM. Tel. 09181/20796

Suche 4 5,25"-/3,5"-Games. Habe RR Tycoon und andere mehr. Stefan Leuenberger, Käbelihofstr. 4, CH-4500 Solothurn

Suche Tauschpartner für PC/AT (5.25" u. 3.5"). Nur Schweizer bitte. RR Tycoon, Populous, Indy500. Schreibt an: Christoph Meier, Moosstr. 6, CH-8355 Aadorf

Verk. Micropr. Soccer (25), Midwinter (40), Wolfpack (40), Sim City (35), Firezone (20). B. Greiffenwald, Großseelheimer 1, 3550 Marburg, rufe zurück

Verk. PC-Originale (5,25"): PQ 2 für 55 DM, KQ 5 für 70 DM, Wing Commander für 70 DM, Future Wars 50 DM. Auch Tausch gegen Sil. Service 2, SQ 4, MH 2, HQ 1 + 2, Larry 2. Tel. 0481/61895

Verkaufe PC-Originale: Flight of Intruder 50 DM, Wing Commander 55 DM, suche: Wonderland, Secret Weapons of LW, Lightspeed. Tel. 06361/8723, Carsten

Bin noch Anfängerin und suche Tauschpartner(in) für Spiele. Habe selbst noch wenig Spiele. Dringend gesucht: Spindizzy, Angelika Richter, Rollbühlstr. 89, 6800 Mannheim 31

Verkaufe auf 5,25": Hillsfar, D. of Flame, Starflight 2, je 50 DM. C. of Azure Bonds, Sim City, Their fin. Hour, Might & Magic 2 a 60 DM. Silent Service 2 zu 70 DM, kompl. für 420 DM. Tel. 05531/4134

Verkaufe Ghostbusters 2 für IBM-PC um 45 DM oder Tausch gegen Days of Thunder (5,25"). Tel. 05241/29529

Verkaufe MS-DOS-Originale: Face Off, Budokan Blue Angels je 40 DM; M1 Tank Platoon, Their fin. Hour, Populous inkl. Prom. Lands, Larry 2, SQ 3, RR Tycoon, Sil. Service 2 je 70 DM. Tel. 08271/5592

MS-DOS - Suche Tauschpartner für 5,25" und 3,5". Habe gute Spiele. Schicke Deine Liste an: Jungo Christof, Rte. Schiffenen 8, CH-1700 Freiburg

Verkaufe 688-Attack, Face Off, E-Motion, European Space-Simulator. Tel. 07967/8148

Adlib-Soundkarte mit Composer 220 sFr, Their 1 Hour 40 sFr, Mean Streets 30 sFr. Centurion 30 sFr. Tel. (CH) 0041/41421701 ab 18:30 h

Suche Barbarian für den PC ! Biete 50 DM. Tel. 06261/8144 ab 18 h

Verk. original Populous u. Lands (3,5") für 70 DM, Falcon-F16 (3,5") für 65 DM. Don't go alone für 65 DM. Test Drive 1 (5,25") für 30 DM. Tel. 02306/54089 ab 19 h

Verkaufe Originale wie z. B. Bad Blood ... (Tausch möglich). Schreibt an: Thomas Nunold, Hauptstr. 110, 6740 LD/13

Kaufe Wing Commander, Muds, Lord of Rings, Lightspeed; verkaufe Face Off, PQ 2; suche außerdem Gameboy bzw. Lynx. Till Lange, Wahnbachtalstr. 17, 52 Siegburg

Verk. 5,25"-Originale für 50 DM: Medusa, GP Circuit, Ultima 5, TV Sports Football. Tel. 04298/31720

Verk. für PC Originale: Populous + Prom.-Lands, Flight o. the Intruder, Dragonstrike; eventuell auch Tausch. Andreas Böttger, Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Tausche (3,5"): Indy 500, Populous, Footb.-Manager 2, SQ 3 und LHX. Suche Klax, Pirates, RR Tycoon, PGA-Golf, usw. Auch Verkauf! Tel. 030/3669035

Verkaufe Hercules-Karte u. Bernstein-Monitor, VB: 400 DM. Tel. 089/6417995 bzw. 08171/7790, Christian

Suche Tauschpartner für PC (3,5 u. 5,25"). Habe Wing Commander, LHX, 688, SS 2, Champ. of Krynn. Karsten Giernalczyk, Brusseler Str. 81, 5014 Kerpen

Verkaufe Flight-Intruder, Elite, Test Drive 3, A-10 Tank, Chuck Yeager 2, Their I. Hour, Gunship, Micropr./Soccer. Preise ca. 50 DM. Tel. 05368/7266

An alle!! Will PC-Soft-Club gründen. Beitrag ?? Nein. Info: Sven Kernsten, Str. 246/20, O-1120 Berlin

Verkaufe Commodore PC 10-III und 40-MB-Platte, Monitor, evtl. Programme, z. B. Word 5.0 usw. Preis VB. Tel. 05865/1266

Suche Tauschpartner für PC (3,5") in der Schweiz. Schreibt an Jürg Meier, Löberenstr. 31, CH-Zug, bzw. Tel. 042/210245

Verkaufe IBM-Spiele (5,25"): LHX (40), Waterloo (35). Tel. 09333/1286, Wollgang

Suche Tauschpartner!! Habe Deine Traum-Software !! Florian Proxaut, Lanserstr. 65, A-6080 Igls, Austria (Liste m. vergessen)

PC-Originale: Sim City (40 sFr), Budokan (40 sFr), Double Dragon 2 (35 sFr), Kings of the Beach (35 sFr), RR Tycoon (45 sFr); auch Tausch möglich. Tel. CH- 041/230864

Tausche: Flight of the Intruder gegen Ultima 6 oder A-10 Tank. Kaufe auch evtl. Tel. A- 0463/513895, Hannes

Kaufe Original-Spiele für den PC. Schickt Eure Preislisten an: Torsten Straube, Carl-Zeiss-Str. 46, O-8023 Dresden

Tausche: Loom, Search for I. King, Legends of Fairghall, Wing Commander, C. of Camel, und andere. Suche Oper. Stealth, Ultima 6, II Came from I. Desert, Sierra-Adventures. Monika Hundeck, Friedensstr. 1, 6050 Offenbach

Suche: Giana Sisters gegen angemessenen Preis. (5,25" o. 3,5"). Tel. 030/6846822

Suche Originale: 688-Attack, Sim City, Col. Bequest, Iceman, SQ 2, LL 3, Goldrush, Wolfpack, RR Tycoon, Manhunter, bis max. 50 DM. Tel. 07123/15496

Suche MIDI-Software (Sequencer + Notation). Suche AHX-Chopper, M1-Tank und andere. Ruft an: 061/357727, Schweiz

Suche Tauschpartner für PC. Habe Spiele wie: KQ 1-3, 688-Attack, Stunt C. Racer, Day o. the Viper, Indy 3, Strider, Calif. Games. Zurück in d. Zukunft. Tel. CH-072/751588

Verkaufe Originale für IBM-PC: Secr. of I. Monkey Island, KQ 1-3, Ultima 6, Don't go Alone, Third Courier, Bargames. Preise zwischen 30 und 60 DM. Tel. 07641/8907

Verk. Original (5,25"): KQ 1-3, SQ 2-3, L 1-2, DP 2, (3,5"): SQ 3, GR, L 2, Indy 3, auch Tausch. Tel. 02202/82641 ( suche North & South, Pirates, PQ 1)

Verkaufe def. Kompatiblen mit 2 Laufw. und DOSan-Selbstabholer im Raum Nürnberg. Preis n. VB. Tel. 0911/523860

Original-Spiele: Falcon F-16, Their finest Hour je 40 DM, LHX zu 50 DM. Suche North & South, Pirates, Populous, Wingleader. D. Grimm, Tel. 05175/2652

### Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verkaufe Originale: Redstorm Rising, Sybex Starbuster (beide 5.25") zu je 40 DM; 688 Attack (3,5") 30 DM; Chess u. Battle of Britain (5,25") zu 20 bzw. 50 DM. Tel. 09331/7249

Suche Tauschpartner für PC (5.25"). Habe RR Tycoon, PGA, Ultima 6, Monkey Islands. Tel. (CH) 031/517164

PC-Originale: Might & Magic II (5,25") 35 DM; RR Tycoon (3,5") 45 DM; Fountain of Dreams (3,5") 35 DM. Andre Egeler, Neuburger Str. 53, 8900 Augsburg

Verkaufe Original "The Three Stooges", Pete Rose Baseball, Hardball auf 5,25 u. 3,5". VB: 25-30 DM. Auch Tausch möglich. Tel. 09961/6867 ab 15 h. Chris verlangen

Suche Populous-Freak zwecks Austausch von eigenen Welten. Tel. (CH) 057/481484

Verkaufe XT, 5,25" LW, 10 MB, CGA-Karte. Tel. (A) 0043/662/369474

Habe orig. MH 2, Wing Commander, Heroes 2, Xenon 2, Starflight 1 u. 2, und andere. Suche PGA Golf, Wonderland, Klax etc., Tel. 05631/2969

Verkaufe IBM-kompatiblen XT, CGA, Festplatte, für 1000 DM. Tel. 08105/4342

Verk. Heroes Quest 1 für 40 DM, Thexder und Speedball je 20 DM, Menace u. The Cycles je 30 DM. Tel. 05228/5060 (Claus)

Suche Might & Magic 2 und andere Originale. Schreibt an: Alexander Habert, Wiesenfeld 120, A-3161 St. Veit

Verkaufe Originalspiele: Eye of Horus, Star Goose, Dr. Dooms Revenge für je 30 DM (PC). Verk. ebenfalls Sharp MZ-800 und Zubehör für 100 DM. Tel. 0611/503665

MS-DOS: Verkaufe Starray, Powerdrift, Pete Rose Baseball, Skyfox 2. Preise nach Vereinbarung. Tel. 0906/4904 (nur Orig. auf 5,25")

Suche billige Adventures von Sierra und Lucasfilm auf 5,25" o. 3,5"-Disks. Tel. 09672/3619 ab 20 h (Tobias)

Biete für IBM: Fish, Populous, Resolution 101, Midwinter. Suche dafür 2. B.: Pirates, Klax, Invest. Sim City, nur Originale ! Tel. 089/292600

Ich suche Spiele für den PC (5,25") und Hercules-Karte. Schickt an: Mark Greiser, Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederkesa oder Tel. 04745/1332

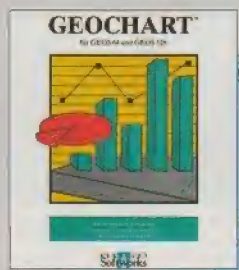
Tausche und verkaufe MS-DOS-Software (u. a. KQ 1-4, PQ 1-3, SQ 1-3, Larry 1-3, FS 4, Battlechess, Drakkhen usw.). Thomas Eismann, Postfach 98, O-6500 Gera

# DARAUF KÖNNEN SIE ZÄHLEN. ... TÄGLICH.

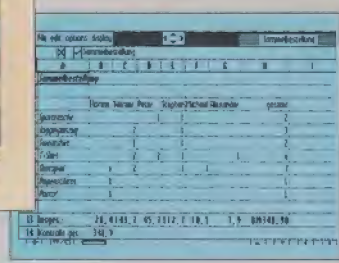
Eine Software-Firma wie Berkeley Softworks läuft nicht von selbst. Jeden Tag sind wichtige Berechnungen notwendig. Was ist zu bezahlen, was zu erhalten? Wieviel Steuern sind fällig? Welches Budget steht zur Verfügung? Und wer weiß wie viele Kostenprojektionen fallen jedes Quartal an.

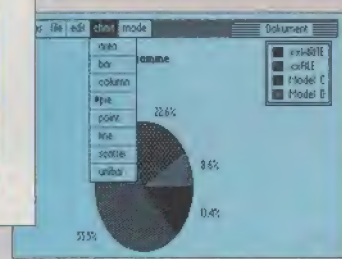
Darum haben sie GeoCalc geschrieben. Das Tabellenkalkulationsprogramm für C64 und C128 mit GEOS. Eine Spreadsheet-Software, auf die man sich verlassen kann.

In Berkeley wird nicht nur Software geschrieben, sondern auch wirklich im Büro verwendet. Wenn Lee eine Kostenprognose abgeben muß und Brian eine Gehaltserhöhung für die Angestellten ausrechnet, dann laden sie zuerst einmal GeoCalc. Genau das GeoCalc, das Sie zu Hause für Finanzen, Mathematik und persönliche Anwendungen einsetzen können.




GeoCalc bringt Ihnen 112 Spalten und 256 Zeilen, die Sie mit allen möglichen Texten und Zahlen auffüllen können. Und natürlich mit Formeln, die von der einfachen Addition bis zum Arcustangens alles abdecken. Zinsberechnungen. Statistische Mittel. Zufallsgenerator. Solche Formeln zu schreiben, ist fast so einfach wie bis drei zu zählen. Mit der Maus in der Hand flitzen Sie über das riesige Arbeitsblatt und lösen »Was wäre, wenn?«-Fragen mit ein paar Mausklicken. Wie auch immer das Problem aussieht:
Wenn es mit Zahlen zu tun hat, dann kann GeoCalc es lösen. Und GeoChart sorgt durch grafische Darstellung in neun Chart-Typen für den vollen Durchblick.






Mit GeoChart ist es keine Kunst mehr, Zahlen ansprechend zu präsentieren. Stürmen Sie jetzt die Charts. Die Daten können Sie nicht nur mit GeoCalc eingeben, sondern auch mit GeoWrite, dem GEOS-Notizblock oder GeoFile. GeoCalc und GeoChart – zwei Stars, die auch ein gutes Team ergeben. Darauf dürfen Sie sich verlassen.

Möchten Sie noch mehr über GeoCalc, GeoChart und die anderen GEOS-Programme wissen? Einen farbigen 20seitigen GEOS-Katalog erhalten Sie unverbindlich bei der telefonischen Hotline 0 21 91/86 61

| | |
|---|---|
| GeoCalc 64<br>Bestell-Nr. 50325 | **DM 59,–*** |
| GeoCalc 128<br>Bestell-Nr. 50331 | **DM 79,–*** |
| GeoChart 64/128<br>Bestell-Nr. 51679 | **DM 49,–*** |

* Unverbindliche Preisempfehlung

**Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.**

**Berkeley Softworks**

**Kluge Köpfe setzen auf GEOS**

Das Tüttel-Oldie nach der Frischzellenkur (MS-DOS/VGA)

Rosarote Wochenenden mit dem Knuddelknäuel Skweek (Amiga)

## DA WEISS MAN, WAS MAN HAT

# Shanghai II

Der legendäre Urahn vieler Denkspiele wie "Turn it" und "Sarakon" meldet sich zurück. Einige Jahre, nachdem "Shanghai" für schlaflose Nächte sorgte, will "Shanghai II" den Grübelspielmarkt erneut aufrollen. Das altbekannte Spielprinzip blieb erhalten: Ihr sollt einen Haufen von 144 Steinen abtragen, die alle mit Symbolen beschriftet sind. Klickt zu diesem Zweck Pärchen mit gleichen Symbolen weg. Doch das ist nur dann erlaubt, wenn beide Steine frei sind. Das bedeutet, daß sie nicht durch andere Steine blokkiert sind und zu einer der vier Seiten weggezogen werden können. Neu sind die verschiedenen Stapelformen, zu denen die Steine aufgetürmt werden. Außerdem dürft Ihr zwischen verschiedenen Bemusterungen beim Steindekor wählen. Ganz neu ist das Denkspiel "Dragon's Eye", das Ihr gegen einen Computer oder einen Freund spielt. Es verwendet die Shanghai-Steine, bietet aber einige eigenständige Sonderregeln. Die besten Turnierergebnisse werden in der High-Score-Liste gespeichert *hl*

Gut!

Vor drei Jahren war Shanghai noch das absolute Über-Denkspiel, doch mittlerweile gibt's viel hochkarätige Konkurrenz in Gestalt von "Tetris", "Klax" und "Puzznic". Obwohl im Vergleich zum Vorgänger nicht allzuviel Neues geboten wird, macht die Steinchensuche bei Shanghai II immer noch Spaß. Dem "Schon geseh'n"-Effekt zum Trotz ein schönes Programm, das auch langfristig zum Anspielen verleitet. Das neue Zugabespiel Dragon's Eye ist ordentlich, reißt aber keine Bäume aus. Ich finde es nur idiotisch, daß keine anderen Versionen geplant sind. Eine Amiga-Umsetzung wäre z.B. technisch ohne weiteres machbar.

**STECK BRIEF**

Genre: Denkspiel
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 100 Mark

| MS-DOS 84% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 61% Sound: 58% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

## SCHÖNFÄRBEREI

# Super Skweek

Skweek, ein kleines rosarotes Fellknäuel, tummelte sich schon letztes Jahr im gleichnamigen Computerspiel auf diversen Bildschirmen. Jetzt ist die Fortsetzung "Super Skweek" mit 100 neuen Levels und neuen Extras erschienen. Skweeks charakteristischste Eigenschaft: Er hinterläßt eine rosarote Spur auf den Bodenkacheln (der Schrecken jeder geplagten Hausfrau). Der Spieler mißbraucht Skweek als Pinsel und färbt mit ihm alle Kacheln ein. Manchmal muß er auch Prinzessinnen befreien.

Super Skweek wäre kein Computerspiel, wären da nicht diverse Widersacher, die dem Helden an den Pelz wollen. Doch Skweek hat einen Schuß, mit dem er sich wehren kann; dieser läßt sich auch ausbauen (Viererschuß, Laser, Diagonalschuß etc.). Ballert man einen Bösewicht weg, erscheint eine klingende Münze, mit der Skweek in Shops einkaufen gehen kann. Zusätzlich liegen die Extras en masse auf der Spielfläche herum. Man kann alleine oder zu zweit spielen, wobei einer auf die Tastatur ausweicht. *al*

Gut!

Wenn Skweek niedlich war, dann ist Super Skweek superniedlich; Die Monster sind putzig, Skweek ist putzig, die Extras sind putzig, die Musik ist putzig und das Rosa ist so bonbonfarben, daß man am liebsten zubeißen möchte. Wer schon an Skweek und seinem einfachen Spielprinzip Spaß hatte, bekommt eine Menge neuer Levels, nette Extras und eine gute Musik geboten. Das Einfärben macht auch eine Weile Spaß, dann allerdings greift man gerne auf eine etwas gehaltvollere Kost zurück. Für Einsteiger ist das Spiel gut geeignet: Die ersten Levels löst man im Schlaf; Profis sollten keine Schwierigkeiten haben.

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 80 Mark

| MS-DOS | AMIGA |
|---|---|
| nicht geplant | in Vorbereitung |
| **ATARI ST 63%** | **C 64** |
| Grafik: 56% Sound: 60% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: leicht | |

GROBIAN-GAMES

# Speedball 2

Wo werden Mannschaften für 200 Jahre gesperrt, die während des Spiels den Schiedsrichter foltern? Bei "Speedball" natürlich, jener liebenswerten Sportart des 21. Jahrhunderts, welche das Programmierteam "Bitmap Brothers" vor zwei Jahren erfand. Beim Nachfolger "Speedball 2" wurde die harte Mannschaftssportart in jeder Hinsicht aufgemöbelt. Zur kernigen Action beim Gerangel um einen Stahlball kamen eine Portion Trainerstrategie, ein größeres Spielfeld und neue Wege, um Punkte zu erzielen.

Die Speedball-Liga ist jetzt in zwei Klassen mit je acht Mannschaften unterteilt. Ihr startet mit Eurem Team, das den vertrauenerweckenden Namen "Brutal Deluxe" trägt, in der unteren Klasse. Um aufzusteigen, müßt Ihr am Ende der Saison einen der beiden oberen Plätze erreichen. Die Mannschaft besteht aus zwölf Spielern. Neun sind immer auf dem Platz, während die anderen drei als Reserve auf der Bank sitzen. Jeder Spieler hat individuelle Werte in den Kategorien Aggressivität, Angriff, Abwehr, Geschwindigkeit, Wurfweite, Kraft, Ausdauer und Intelligenz. Durch das Einsetzen von Geld, das Ihr während der Spiele zusammenrafft, könnt Ihr die Werte von einzelnen Spielern oder dem ganzen Team verbessern. Außerdem darf man manchmal einen Spieler durch einen hochkarätigen Star Player ersetzen — genügend Kleingeld für die Transfersumme vorausgesetzt.

Der Spielablauf ist einfach: Ihr müßt während des 2 x 90 Sekunden langen Matches mehr Punkte erzielen als Euer Gegner. Das Spielfeld ist doppelt so groß wie bei Speedball 1. Werft Ihr die Stahlkugel am Keeper vorbei ins Tor des anderen Teams, werden Euch 10 Punkte gutgeschrieben. Bei Speedball 2 gibt es aber noch andere Wege, um Punkte zu erzielen: Durch das Treffen von bestimmten Teilen des Spielfelds und der Bande winken je zwei Punkte; außerdem läßt sich ein Multiplikator erreichen, der alle erzielten Punkte verdoppelt. Auch das Verletzen eines gegnerischen Spielers wird mit zwei Punkten honoriert (hart, aber herzlich).

Neben der Liga gibt es einen Pokalwettbewerb und einen Zwei-Spieler-Modus. Der Spielstand darf zwischendurch gespeichert werden. Taktikversierte Gesellen können sich sogar auf die strategische Trainerarbeit beschränken und die Action vom Computer ausführen lassen. *hl*

Gut!

Gründliche Arbeit: Alles, was beim ersten Speedball Spaß machte, blieb bei der Fortsetzung nahezu unverändert. Aber die kleinen Mängel des Vorgängers wurden konsequent behoben: Das Spielfeld ist jetzt größer und erlaubt bessere Kombinationen, man kann leichter erkennen, wer gerade den Ball hat, und das Trainieren und Aufspüren von neuen Spielern ist ein netter Zusatz. Wer eine gut spielbare Mischung aus den Genres Action und Sport sucht, wird mit Speedball 2 hervorragend bedient. Allzuviele spieltechnische Leckerbissen darf man aber nicht erwarten; der Schwerpunkt liegt bei der Action.

Gut!

Die abtrünnigen Bitmap Brothers haben Imageworks mit Speedball 2 ein schönes Abschiedsgeschenk gemacht. Die Fortsetzung knüpft da an, wo der erste Teil aufhört und bietet eine Menge sinnvoller Verbesserungen. Einzig einen Vier-Spieler-Modus hätte ich mir zusätzlich gewünscht. Ansonsten sorgen der teils hektische, aber prinzipiell durchdachte Spielablauf und die stimmungsvolle Grafik (ein Kompliment an Dan Malone, den Hausgrafiker der Bitmaps) für nervenaufreibende Matches. Taktische Finessen lassen sich hier zwar nicht ausbaldovern, dafür ist ordentlich Tempo im Spiel.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 85 Mark

| MS-DOS | AMIGA |
|---|---|
| in Vorbereitung | in Vorbereitung |
| **ATARI ST 73%** | **C 64** |
| Grafik: 74% Sound: 64% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: schwer | |

Ein Spieler macht schlapp: Der zehnte Check war einer zuviel (ST)

Ein Blick auf die aktuelle Tabelle der Liga (ST)

Die Siegesprämien werden ins Training investiert (ST)

◄ Trotz des vergrößerten Spielfelds gibt es massenhaft Torszenen (ST)

GEH' DOCH INS GELÄNDE

# Super Off Road

Namen gibt's, bei denen will sich dem Spieler nur noch die Zunge verknoten: "Ivan 'Ironman's' Stewart's Super Off Road" nennt Virgin seine neue Automatenumsetzung — nicht gerade kurz und prägnant. Laßt uns daher den Namen auf ein griffiges "Super Off Road" verstümmeln; unter diesem Titel fand der Leland-Automat bei uns auch Einzug in die Spielhallen. Die Computerumsetzungen hat das Graftgold-Team um Andrew Braybrook und Steve Turner besorgt.

Der grundlegende Programmgedanke ist kein allzu neuer: Auf acht Rundkursen treten vier Autos zu Geländerennen an. Wer als erster vier Runden absolviert, wird als Sieger mit viel Geld bedacht, von dem er sich mehr Extras kaufen kann als die Konkurrenten. Im Gegensatz zu verwandten Programmen wie "Super Sprint" handelt es sich bei den Pisten um Hinderniskurse der anspruchsvollen Art. Hier wimmelt es nur so von Rampen, Mulden und Wassergräben; die Fahrbahn ist zudem nicht allzu breit und lädt zu Remplern an Leitplanke oder Mitfahrer ein. Da kann es schon mal vorkommen, daß man nach einem waghalsigen Sprung auf der falschen Seite der Piste landet und einen Umweg fahren muß. Von den vier Fahrzeugen können bis zu drei von verschiedenen Spielern gesteuert werden; die verwaisten Autos übernimmt der Computer. Sobald ein Computerwagen ein Rennen gewinnt, verlieren alle menschlichen Piloten ein "Leben".

Durch Steuern nach links und rechts bewegt man sein Fahrzeug in die entsprechende Richtung, drückt man den Joystick nach vorne, gibt man Gas; das Zurückziehen bewirkt eine Bremsung. Mit dem Feuerknopf setzt Ihr einen Nitro ein. Durch eine Einheit dieses begrenzten Supersprits sprintet Euer Wagen kurzzeitig extraschnell nach vorne. Zusatznitros gehören zu den Extras, die man sich zwischen den Rennen kaufen darf. In jeweils fünf Stufen könnt Ihr außerdem Reifenqualität, Stoßdämpferkraft, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigungswerte verbessern. Auf den Pisten liegen auch manchmal Geldsäckchen und Nitros herum, die man durch Berührung aufsammelt. *hl*

Gut!

Super Off Road bietet genau die richtige Mischung aus reinrassiger Rennfahrer-Action und taktischem Extra-Schnickschnack. Wie sorgfältig Graftgold ans Werk gegangen ist, beweist das sensible Verhalten Eures Flitzers auf verschiedene "Umwelteinflüsse": Fahrt Ihr durch eine Pfütze, spritzt das Wasser; kracht Ihr im Flug gegen eine Fahnenstange, prallt das Auto elastisch zurück, und der Mast schwingt elegant nach. Neben diesen vielen, liebevoll programmierten Details, steckt das Spiel auch sonst voller Feinheiten und Finessen. So gewinnt man die ersten Rennen noch dank ausgiebigem Nitroeinsatz, während spätere Kurse mehr fahrerisches Geschick erfordern. Bei mir persönlich liegt Super Off Road an der Spitze aller "Ich-schau-von-oben-auf-die-Rennstrecke"-Programme auf 16-Bit-Computern. Die MS-DOS-Version ist übrigens schon ab 8 MHz problemlos und überraschend flott spielbar.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MS-DOS** | **70%** | **AMIGA** | **69%** |
| Grafik: 61% | Sound: 43% | Grafik: 61% | Sound: 43% |
| Schwierigkeit: mittel | | Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **69%** | **C 64** | |
| Grafik: 61% | Sound: 36% | in Vorbereitung | |
| Schwierigkeit: mittel | | | |

Gut!

In dieser Staub- und Pfützenrallye steckt mehr drin, als die eher schlichte Grafik vermuten läßt. Die schikanenreichen, engen Strecken erfordern feinfühliges Rumgekurve und den taktisch geschickten Einsatz der Nitro-Power. Die große Begeisterung will bei mir aber trotz der vielen Extras nicht aufkommen. Wenn man alleine spielt, bietet das Rennen auf Dauer nur wenig Herausforderung. Die Computergegner sorgen nur für knapp überdurchschnittliche Motivation; außerdem hätten ein paar mehr Pisten nicht geschadet. Super Off Road schreit geradezu danach, zu zweit oder zu dritt gespielt zu werden. Dann gibt es auch spannende Wettkämpfe.

Extra-Shopping im Kfz-Supermarkt (ST)

◄ Stoßdämpfers große Stunde: Einsatz bei der Schlagloch-Rallye (Amiga)

Viel PS und nichts dahinter (Amiga)

TÖFF-TÖFF

# Championship Run

In "Vector Championship Run" könnt Ihr Eure fahrerischen Qualitäten auf sechs Rennstrecken testen. Zur Auswahl stehen fünf europäische und ein amerikanischer Rundkurs. Ihr fahrt einen nicht näher spezifizierten Rennwagen, mit dem Ihr entweder eine Proberunde dreht oder gleich gegen andere Fahrer antretet. Gesteuert wird mit Maus oder Joystick. Fahrer, die die ganze Brisanz und Härte des Renngeschehens erleben wollen, arbeiten natürlich mit der Gangschaltung. Zu diesem Zweck klemmt man sich den Joystick zwischen die Knie und hat so die linke Hand frei, um auf der Tastatur die Gänge einzutasten. Wer auf diese spielerischen Rafinessen verzichten möchte, der sollte lieber die automatische Schaltung benutzen. Da man immer nur die nächsten 10 Meter der Strecke einsehen kann, hat man die Seitenbegrenzungen eingefärbt. Der aufmerksame Spieler entdeckt sofort: Aha, Rot, jetzt geht es nach rechts; bei Blau muß ich nach links. Mit der Taste "P" kann man das Spiel anhalten und aus dem Diskettenschacht entfernen. *vw*

Wer erinnert sich noch an "Grand Prix Circuit" und "Continental Circus"? Im Vergleich dazu fährt sich der Wagen in Championship Run wie die Seifenkiste des kleinen Bruders. Die Gangschaltung ist offensichtlich von einem passionierten Fahrradfahrer entwickelt worden, der sich an den Autofans rächen wollte. Auslaufzonen und befahrbare Seitenbegrenzungen sucht man vergebens: Jeder noch so sanfte Powerslide endet unweigerlich in der Fahrbahnmauer. Damit der miese Eindruck erhalten bleibt, fehlt auch jede Möglichkeit, die eigenen Rundenzeiten zu speichern. Ein Extra-Turbopful!

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Impulze, Zirka-Preis: 75 Mark

| MS-DOS | AMIGA 41% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 43% Sound: 31% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST 41%** | **C 64** |
| Grafik: 43% Sound: 31% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | |


BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

**Wußten Sie,**

...daß man im karibischen Dschungelkrimi ***Maupiti Island*** als Detektiv nur mit einer besonders übersichtlichen deutschen Anleitung und Benutzerführung durchkommt. Denn sonst könnte Ihnen die spannende Atmosphäre in der flirrenden Hitze dieser geheimnisvollen Tropeninsel den Verstand rauben ...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie in den ***MIG 29 Fulcrum*** und lernen Sie mit Hilfe der deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, damit Sie die Friedensmissionen bestehen, die Sie durch die U.d.S.S.R. bis zu den Krisenherden dieser Welt führen ...

... daß ***Billy the Kid,*** der legendäre Westernheld, wirklich lebte? Und Sie seine vielen Abenteuer jetzt nachvollziehen können – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn in dem lustigen Action-Adventure-Strategie-Spiel wird der Wilde Westen wieder lebendig. Und die umfangreiche deutsche Anleitung hilft auch dem kleinsten Greenhorn.

***Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!***

Deshalb achten Sie darauf:
Alle BONICO-Spiele haben einen original BONICO-Aufkleber!

**Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!**

Anwohner paßt auf: Toyota dreht auf (Amiga)

...wenn er fällt, dann schreit er (Amiga)

MITSPRACHERECHT

# Toyota Celica

Mit dem Toyota Celica GT4 sind forsche Flitzer bei Profi-Rallyes unterwegs, um Weltmeisterschaftspunkte einzufahren. Das passende Programm zum Auto präsentiert das rennspielfreudige Software-Haus Gremlin. Bei 30 Rennen, die in drei verschiedenen Ländern stattfinden, steuert Ihr einen Toyota über Stock und Stein. Am Ziel wird Eure Zeit mit den Leistungen der Computerfahrer verglichen. Für die Gesamtwertung werden die Zeiten aller Rennen addiert. Die Strecken bieten je nach Schauplatz wechselnde Witterungsverhältnisse: In Mexico düst man durch Sandstürme, in Finnland fallen Schneeflocken und in England werdet Ihr von so manchem herzhaften Landregen beleuchtet. Die Steuerung erfolgt komplett über Joystick und wahlweise mit Gangschaltung oder Automatik. Ein unsichtbarer Beifahrer warnt Euch mittels englischer Sprachausgabe vor nahenden Kurven. Ihr könnt in einem Editor anhand einer Pistenkarte genau bestimmen, an welcher Stelle Euch der treue Helfer ein "Left" oder "Right" zuraunen soll. *hl*

Geht so

Die Grafik ist nicht sonderlich schnell, aber erträglich. Die Steuerung ist o.k., aber nichts Besonderes... Bei soviel Durchschnittlichkeit fällt allenfalls der Gag mit den Kurvenwarnungen per Sprachausgabe auf. Mit "Toyota Celica GT Rally" hat sich Gremlin selber ein Bein gestellt. Denn erst vor vier Wochen veröffentlichte dieselbe Firma mit "Lotus Esprit Challenge" ein schnelleres, schöneres und spannenderes Rennspiel. Im direkten Vergleich zieht der etwas langweilige Software-Toyota eindeutig den Kürzeren — da können die Schneeflöckchen noch so schön vor die Scheibenwischer rieseln.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 85 Mark

| MS-DOS | AMIGA 41% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 52% Sound: 43% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |

TRETEN UND GETRETEN WERDEN

# Panza Kick Boxing

Für echte Männer, denen Boxen zu langweilig, Karate zu einfach und russisches Roulett zu ungefährlich ist, gibt es nur eine Sportart: Kick-Boxen, eine rüde Mixtur aus gesittetem Sportboxen und diversen asiatischen Kampfsportarten. Loriciel bannte "Panza Kick Boxing" auf Diskette und belegte dafür alle 16 Joystick-Funktionen mit nasenbeinfeindlichen Tritten und Schlägen. Bevor man wild um sich schlagen darf, wählt man seinen Kämpfer und einen Gegner; die Konkurrenten unterscheiden sich nicht nur in ihrem Aussehen, sondern auch in Kraft, Widerstandsfähigkeit und den Reflexen. Fühlt man sich dem angewählten Gegner nicht gewachsen, kann man seine Werte im Trainingscenter aufpeppen. Gekämpft wird auf altbekannte Art und Weise. Ein Zwei-Spieler-Modus wurde ebenso integriert wie ein Replay für besonders böse Treffer. Außerdem darf man den Joystick selbst mit Tritt und Hieb belegen. *wi*

Gut!

Leider bringt Loriciel mit Panza Kick Boxing keine durchschlagenden Neuerungen an die Kampfsportfront. Dafür hat man sich bei der Entwicklung der Grafik und der Soundeffekte sichtlich Mühe gegeben. Jeder Tritt und Sturz ist hübsch animiert, das Eastern-typische Knochenkrachen sorgt zudem für angenehme "Dir werd' ich's zeigen"-Atmosphäre. Aufgrund der vielen, teils recht happigen Gegner hält der Spaß an Panza Kick Boxing sicherlich recht lange an, zudem es möglich ist, mit viel Schweiß einen eigenen Superschläger heranzutrainieren. Wer noch keine Prügelsimulation besitzt, sollte zugreifen.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 100 Mark

| MS-DOS | AMIGA 65% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 63% Sound: 56% |
| | Schwierigkeit: einstellbar |
| **ATARI ST 65%** | **C 64** |
| Grafik: 63% Sound: 56% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: einstellbar | |

Kein "Land unter", dafür reichlich "Netz über" (Amiga)

## BÄLLE, SAND & SONNENBRAND

# Over the Net

Pack die Badehose ein, ein Netz muß auch dabei sein. Zum stilechten Strandvolleyball gehören ferner ein Ball und zwei Mannschaften mit je zwei Spielern. In "Over the Net" könnt Ihr sicher vor Sturmflut und Krabbenbissen jener schönen Sportart frönen. In Teamwork mit einem Computerspieler oder einem Freund bereist Ihr fünf Badeorte, wo es je einen wertvollen Meisterschaftspott zu gewinnen gibt. Um die Trophäe ringen auch andere Strandballspezialisten, die vom Computer oder weiteren Mitspielern gesteuert werden. Nach diversen Einstellungen (z.B. Anzahl der Gewinnsätze und Art der Punktewertung) fliegen endlich die Sandkörner. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt. Am Schatten könnt Ihr ganz gut erkennen, in welche Richtung der Ball fliegt. Ob bei Feuerknopfdruck gebaggert oder geschmettert wird, hängt von Eurer Position auf dem Platz ab. Die üblichen Volleyballtechniken, inklusive beinharter Blocks, dürfen mit dem Joystick durchwurstelt werden. Am Ende jedes Matches folgt eine genaue Spielstatistik. *hl*

Geht so

Leider ist Strandvolleyball eine der Sportarten, die auf dem Computer gewaltig an Reiz verlieren. Auf Dauer droht so mancher Gähner, und die bikinistarrenden Bewunderinnen, auf deren Gunst jeder männliche Strand-Pritschomane spekuliert, fallen am Computer als Motivationsmacher natürlich flach. Doch wer eine Simulation just dieser Sportart sucht, wird solide bedient. Steuerung sowie Grafik sind gelungen, der Turniermodus ist hingegen zu dünn ausgefallen. Das Programm ist ganz brav und nett, ohne Palmen auszureißen. Sportspielfans mögen mal einen unverbindlichen Blick riskieren.

**STECKBRIEF**

Genre: Sport
Hersteller: Genias, Zirka-Preis: 90 Mark

| MS-DOS | AMIGA 63% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 63% Sound: 47% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | in Vorbereitung |


BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

**Wußten Sie,**

...daß man im karibischen Dschungelkrimi ***Maupiti Island*** als Detektiv nur mit einer besonders übersichtlichen deutschen Anleitung und Benutzerführung durchkommt. Denn sonst könnte Ihnen die spannende Atmosphäre in der flirrenden Hitze dieser geheimnisvollen Tropeninsel den Verstand rauben...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie in den ***MIG 29 Fulcrum*** und lernen Sie mit Hilfe der deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, damit Sie die Friedensmissionen bestehen, die Sie durch die U.d.S.S.R. bis zu den Krisenherden dieser Welt führen...

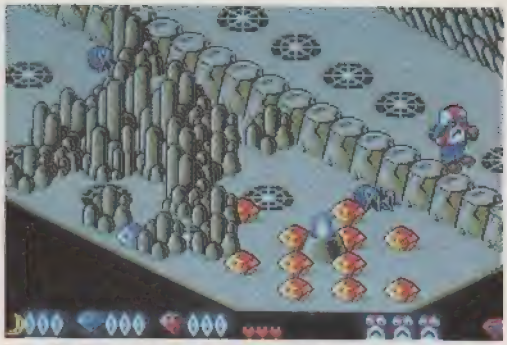
... daß ***Billy the Kid,*** der legendäre Westernheld, wirklich lebte? Und Sie seine vielen Abenteuer jetzt nachvollziehen können – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn in dem lustigen Action-Adventure-Strategie-Spiel wird der Wilde Westen wieder lebendig. Und die umfangreiche deutsche Anleitung hilft auch dem kleinsten Greenhorn.

***Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!***

Deshalb achten Sie darauf:
Alle BONICO-Spiele haben einen original BONICO-Aufkleber!

**Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!**

Kleb' mir eine, Kleiner (C 64)



Rettet den Regenwald: der Held Boots in Aktion (Amiga)

## SPINNE IM MENSCHEN

# Spider-Man

Wer kennt ihn nicht, den unerschrockenen, netzschwingenden Superhelden ungezählter Marvelcomics: die Spinne. Wer bei der Computerspielversion zum Comic nun an heiße Ballereien und feurige Extrawaffen denkt, liegt vollkommen falsch. "The Amazing Spider-Man" ist eher ein Tüftel- und Geschicklichkeitsspiel denn eine Actionorgie. Mysterio, Oberschurke vom Dienst, hat die Freundin Peter Parkers (alias "Die Spinne") gekidnappt und in einem alten Filmstudio versteckt. Ihr müßt nun unseren Netzakrobaten auf seiner Rettungsaktion via Joystick oder Tastatur steuern. Um an die Freundin zu kommen, müßt Ihr erst mal an den Fallen vorbei, die Mysterio für Euch aufgebaut hat. In dem Filmstudio befinden sich Plattformen, Möbel, Schalter, Hindernisse, Türen, fiese Viecher und der eine oder andere Roboter auf Patrouille. Peter (im feschen rotblauen Ganzkörperstrumpf) kann dank seiner Spinnenfähigkeiten Wände hinaufklettern, an der Decke spazieren und mittels gezieltem Netzschuß Schalter umlegen, oder Gegner beseitigen. *mh*

*Geht so*

The Amazing Spider-Man ist ein nettes und solides Geschicklichkeitsspiel, an dem vor allem Kartenzeichner und Tüftler ihre Freude haben werden. Gerade in späteren Spielphasen wird's nämlich ganz schön verzwickt ("Wo war noch gleich der Schalter für diese Tür?"). Technisch bietet der Spinnenknabe schon eher etwas zu meckern. Zwar ist das Helden-Sprite hübsch animiert, aber warum die Spinne (und die anderen Sprites) bei der Amiga-, ST- und MS-DOS-Version dahinschleicht, als habe sie eine Packung Schlaftabletten vernascht, ist mir schleierhaft. Besser sieht's da auf dem C 64 aus.

**STECKBRIEF**

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Empire. Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

| MS-DOS 60% | AMIGA 60% |
|---|---|
| Grafik: 51% Sound: 21% | Grafik: 51% Sound: 42% |
| Schwierigkeit: mittel | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST 60%** | **C 64 62%** |
| Grafik: 51% Sound: 42% | Grafik: 53% Sound: 46% |
| Schwierigkeit: mittel | Schwierigkeit: mittel |

## SCHRUMPFKOPF

# Voodoo Nightmare

Boots Barker ist ein selten dämlicher Trottel. Nicht nur, daß sein bester Freund ihn mit seinem Eheweib betrügt; die beiden werfen ihn auch noch über dem finstersten Kongo aus dem Ballonkorb. Als Boots wieder aus der Ohnmacht erwacht, sitzt er im Dschungel und hat eine afrikanische Maske auf dem Kopf. Boots macht sich natürlich sofort auf die Socken und erkundet vier unterirdische Dschungeltempel, die von diversen Ober- und Untermotzen bevölkert sind. Ihr steuert Boots mit dem Joystick durch die schräg von oben dargestellte Landschaft und sammelt fleißig Diamanten ein. Hat er alle Klunker beisammen, dann schenkt ihm der jeweilige Tempelmeister einen magischen Gegenstand. Anfangs ist der drollige Bursche noch unbewaffnet und kann seinen Gegnern nur beherzt in den Hintern treten. Wenn der Rubel aber erst einmal rollt, verkauft ein freundlicher Zombiekrämer diverse Dynamitstangen, Macheten und Zaubersprüche. Wenn Boots die Tier- und Pflanzenwelt niedergemacht hat, lädt der böse Oberhexer zum Endkampf. *vw*

*Na ja...*

Oh, heiliger Voodoo-Gott, deinen Fluch auf dieses Spiel! Wer auch immer diese Steuerung verbrochen hat, er gehört mit Kokosnüssen und faulen Bananen beworfen. Die nette Dschungelgrafik wäre ja durchaus dazu angetan, den Spieler bei der Stange zu halten, wenn man Boots nur einigermaßen genau durchs Leben steuern könnte. Leider kann davon nicht die Rede sein: Unser maskierter Held scheint ein Eigenleben zu führen und marschiert immer in die falsche Richtung. Das ist in einem mit allerlei feindseligem Getier bevölkerten Tropenwald besonders fatal. Schwupps, und wieder ist ein Leben futsch.

**STECKBRIEF**

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Palace. Zirka-Preis: 85 Mark

| MS-DOS | AMIGA 42% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 61% Sound: 41% |
| | Schwierigkeit: schwer |
| **ATARI ST 42%** | **C 64** |
| Grafik: 61% Sound: 41% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: schwer | |

Ballern kann er, doch an der Fortbewegung happert's (Amiga)

Am ersten Grabstein links, dann am zweiten Zombie rechts ... (ST)

## ROBOFLOP

# Robocob II

Wer kennt ihn nicht, den wandelnden Eisenwarenhandel mit der großen Knarre und dem beschränkten Wortschatz? In Oceans neuester Filmumsetzung gibt's das androide Ungetüm gleich zweimal: zum einen den heldenhaften Original-Robocob, zum anderen den bitterbösen "Robocob II", der nach Job und "Leben" unseres Heldens trachtet. Bevor es jedoch zum Showdown zwischen den beiden kommt, darf sich "Robbi" in drei Plattformlevels und diversen Schießbudensequenzen (dort wird die Zielgenauigkeit trainiert) warmballern. Im ersten von insgesamt sieben Levels müssen Dealer "bestraft", Geiseln befreit und Bomben entschärft werden. Viel Blei wechselt den Besitzer, außerdem gibt es eine ganze Menge Extras und Coladosen zu bergen. Wie in der Fernsehwerbung wirken letztere Wunder auf die Gesundheit des Helden. Zwischendurch ruhen die Waffen und Stahlfäuste: In einer Puzzlesequenz wird um zusätzliche Continues geknobelt. Es gilt, Robocobs stark lädiertes Gedächtnis wieder auf Vordermann zu bringen. *wi*

Geht so

Hat mein Joystick aufgrund durchgehend ruppiger Behandlung ein paar Mikroschalter verloren oder wurden dem Blechbullen von bösen Dealern einfach ein paar Gelenkscharniere weggeschossen? Robocob steuert sich nicht besser als ein Doppeldeckerbus mit Platten bei Windstärke 9; gerade nach oben springen kann er überhaupt nicht, in Hockstellung verweigert er jeglichen Marschbefehl, auf Aufzügen verwandelt er sich in einen harmlosen Pazifisten. Die Grafik ist hübsch, das Spielemischmasch verdaulich — trotzdem spiele ich Robocob II (auch wegen diverser unfairer Situationen) nicht besonders gern.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 85 Mark

| MS-DOS | AMIGA 48% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 62% Sound: 50% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |

## MUT ZU NOCH MEHR BRUT

# Nightbreed

Er ist wieder da: Aaron Boone, der mutmaßliche Massenmörder aus dem Film "Cabal"; einsam, ungeliebt und mißverstanden. Seine Abenteuer rund um Midian und die Jungs von der Nachtbrut wurden bereits einmal zu einem Computerspiel verwurstelt. Auf "Nightbreed: The Interactive Movie" folgt nun "Nightbreed: The Action Game". Dem schaurigen Handlungsstrang folgend steuert Ihr Euer Sprite über frisch gefegte Friedhofwege und macht die Bekanntschaft mit bösen Gesellen, die Euch ans Leder wollen. Mit gekonnten Sprüngen und Fußtritten setzt man sich gegen die mitternächtlichen Rabauken zur Wehr und darf ab und zu eine Waffe oder einen Midian-Schlüssel einsammeln. Die Wege im Spiel sind verschlungen: Kreuzung hier, Sackgasse da; der ordentliche Grabsteinbesichtiger zeichnet deshalb konsequent eine Karte. Die Grafik ist bei Amiga und ST weitgehend gleich; lediglich aufs Scrolling muß man bei der Atari-Version verzichten. Zu guter Letzt eine Weisheit aus dem Handbuch: "Kämpfe hart und schnell" — furchtbar originell. *hl*

Na ja...

Just als man glaubte, das Thema "Nightbreed-Spiel" schon in der Gruft verscharrt zu haben, steht der zweite Filmumsetzungssproß vor dem Disketten-Laufwerk. Nach dem extrem dämlichen "Interactive Movie" ist das "Action Game" zu Nightbreed eine nur minimale Steigerung. Das friedhöfliche Rumrennen bietet allertrockenste Action ohne einen Funken Spielwitz: Monster mit Fußtritten malträtieren und ab und zu einen Gegenstand aufsammeln, leider mies spielbar und hoffnungslos überteuert. Nach dieser Doppelniete ist jetzt hoffentlich Schluß mit Nightbreed-Programmen — das macht ja keinen Spaß mehr.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

| MS-DOS | AMIGA 24% |
|---|---|
| in Vorbereitung | Grafik: 47% Sound: 37% |
| | Schwierigkeit: schwer |
| **ATARI ST 24%** | **C 64** |
| Grafik: 43% Sound: 37% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: schwer | |

Kleiner Knirps, hoch zu Roß — äh... Drachen (Amiga)

Der Saurier ist gesattelt, der Gegner wird flambiert (Amiga)

## DRACHENREITER

# Dragon Breed

Der kleine Kayas ist im fernen Reich Agamen der Größte: Quasi als "kindlicher Kaiser" liegt es an ihm, den bitterbösen König der Finsternis und dessen Armeen zu vernichten. Und da Kayas selbst zu den Tieren und Monstern seines Reiches immer nett war, stellt sich ihm der kampfstarke Drachen Bahamoot als Schlachtroß gerne zur Verfügung. Die beiden sind ein starkes Team: Kayus besitzt eine magische Armbrust, Bahamoot ist unverwundbar und mit einem original "R-Type"-Beam-Laser ausgestattet. Sammeln die beiden die herumfliegenden Bonusgegenstände, wird sowohl Kayas' Armbrust gehörig aufgepeppt als auch der getreue Drache mit zusätzlichen Waffen bestückt. So sorgt z.B. das rote Extra für Feuer, das blaue hingegen für Blitze, das silberne für "Homing Dragons"; bis zu drei Symbole einer Farbe können hintereinander gesammelt werden, um die Waffen aufzurüsten. "Dragon Breed" ist ein klassischer Horizontal-Scroller: fette Gegner lauern am Ende des Levels, eine Continue-Option erleichtert das Vorankommen. *wi*

*Geht so*

Daß die Computerversionen weit hinter dem Automatenvorbild zurückbleiben, war kaum zu verhindern; etwas mehr Mühe hätten sich die Programmierer von Arc Development jedoch trotzdem geben können. Selbst auf dem Amiga kann man die Animationsphasen diverser Sprites an einer Hand abzählen; einige End- und Zwischengegner rühren sich überhaupt nicht. Die Soundeffekte sind spärlich, die Grafik durchschnittlich. Auf dem Amiga ist das Spiel wahrlich nichts Besonderes. Die C-64-Version spielt sich hingegen ein wenig besser und muß sich hinter der Version für den großen Commodore kaum verstecken.

**STECKBRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

| | | |
|---|---|---|
| **MS-DOS** | **AMIGA** | **51 %** |
| nicht geplant | Grafik: 54 % | Sound: 51 % |
| | Schwierigkeit: schwer | |
| **ATARI ST** | **C 64** | **52 %** |
| in Vorbereitung | Grafik: 54 % | Sound: 54 % |
| | Schwierigkeit: mittel | |

## ALLE ZWERGE SIND SCHON DA

# Golden Axe

Edel ist der König und hübsch seine Tochter, doch den Tyrannen Darth Adder mag dies nicht beeindrucken. Klirrenden Schwertes erobert er des Monarchen Burg, buchtet Papa samt Prinzessin im Weinkeller ein und regiert von da ab blutrünstig vor sich hin. Aber noch gibt es die wahren Helden, welche sich ohne zu murren durch fünf Levels voller Monster und Krieger hauen, um Darth Adder das Halunkenhandwerk zu legen. Mit welcher Spielfigur Ihr beim Fantasy-Prügelspiel "Golden Axe" auf Schurkenpirsch geht, ist Euch überlassen. Zur Wahl stehen ein Krieger (gut im Umgang mit Schwert und Fußtritten), eine Amazone (reichlich mit Magie ausgestattet) sowie ein Zwerg (seine Axt hat die beste Reichweite). Dank einer diffizilen Steuerung könnt Ihr die Gegner mit der Waffe malträtieren, springen oder Anlauf nehmen, um mit einem Fußtritt zuzulangen. Sammelt man fleißig blaue Zaubertöpfchen auf, darf man per Tastendruck magische Mächte herbeirufen — quasi eine Art Smart Bomb, die alle sichtbaren Feinde schwächt. *hl*

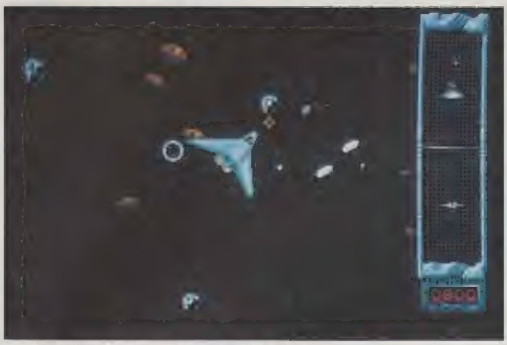
*Gut!*

Solche Hau- und Hack-Festivalitäten aus der Spielhalle pflegen auf Computern oft heftig in die Hose zu gehen. Doch bei Golden Axe blieb der herzhafte Holzhammercharme des Originals weitgehend unverwässert. Die fünf Levels bieten eine Fülle an netten Gegnern, die man dank gewöhnungsbedürftiger, aber vielseitiger Steuerung auf elegante Weise vertrimmen kann. Die drei zur Wahl stehenden Spielfiguren erfordern verschiedene Vermöbelstrategien; der Zwei-Spieler-Modus sorgt für Bonusspaß. Da verzeiht man auch mal ruckliges Scrolling (Amiga) oder Farbtristesse (C 64). Eine solide Monsterkloperei.

**STECKBRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

| | | |
|---|---|---|
| **MS-DOS** | **AMIGA** | **66 %** |
| nicht geplant | Grafik: 66 % | Sound: 55 % |
| | Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** | **58 %** |
| in Vorbereitung | Grafik: 60 % | Sound: 63 % |
| | Schwierigkeit: mittel | |



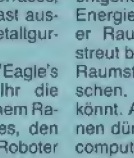
Per Eagle's Rider in den Tiefschlaf (Amiga)

## ADLER IM WELTRAUM

# Eagle's Rider

Im Jahre 7014 schwingt sich ein Raumpilot namens Steve Jordan an Bord eines ultraneuen Geheimraumschiffs, genannt Eagle. Mit diesem Wunderschiff will er einer fiesen Roboterrasse, die die Menschheit fast ausgerottet hat, an die Metallgurgel.

In dem Actionspiel "Eagle's Rider" übernehmt Ihr die Rolle Jordans auf seinem Rachefeldzug. Ziel ist es, den Mutterplaneten der Roboter zu finden und zu zerstören. Hauptsächlich seid Ihr mit dem Eagle durchs 3D-All unterwegs. Hier müßt Ihr Asteroiden ausweichen, Energiekugeln sammeln und den einen oder anderen Angreifer per Laser zerbröseln. Ab und an taucht zusätzlich ein schwarzes Loch auf, dem Ihr entgehen müßt, oder ein Energiesturm beschädigt Euer Raumschiff. Im All verstreut befinden sich einzelne Raumstationen der Menschen, die Ihr anfliegen könnt. An Bord dieser Stationen dürft Ihr Euch per Bordcomputer von anderen intergalaktischen Wesen Tips und kleine Aufträge geben lassen. Ein Spielstand kann gespeichert werden. *mh*




Also mit einem prächtigen Adler hat das Programm "Eagle's Rider" rein gar nichts zu tun — eher mit einer flügellahmen Nebelkrähe. Zwar ist die Grafik recht flott, und man zieht schon mal den Kopf ein, wenn die Asteroiden auf einen zurauschen, aber auf Dauer ist die immer gleiche Grafik öde wie die Sahel in der Trockenzeit. Spielerisch sieht's ähnlich düster aus. Man sucht sich eine neue Raumstation als Ziel, fegt durchs eintönige All, ballert unterwegs immer die gleichen Feinde ab und sammelt etwas Energie auf. Abwechslung im Spielablauf von Eagle's Rider kann man mit einer dicken Lupe suchen.

**STECKBRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 85 Mark

| MS-DOS | AMIGA 36% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 34% Sound: 46% |
| | Schwierigkeit: leicht |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |

# Impressum


**Herausgeber:** Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

**Chefredakteur:** Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
**Leitender Redakteur:** Martin Gaksch (mg)
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
**Producer:** Ulrike Peters (up)
**Redaktionsassistenz:** Susan Sablowski (289)
**Freier Mitarbeiter:** Heinrich Lenhardt (hl)

**Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.**

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler
**Operation Manager:** Michael Koeppe

**Art-director:** Friedemann Porscha
**Layout:** Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss
**Titelgestaltung:** Pit Hinze
**Bildredaktion:** Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
**Titel:** Electronic Arts

**Anzeigenleitung:** Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

**Anzeigen-Auslandsvertretungen:**
**England:** F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
**Israel:** Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 56348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
**Taiwan:** Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 008886/2/7546831/633, Fax: 008886/2/7546710.

**Auslandsrepräsentation:**
**Schweiz:** Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mul ch
**USA:** M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
**Österreich:** Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

**Erscheinungsweise:** »POWER PLAY« erscheint monatlich

**Vertriebsdirektor:** Uwe W. Hagen
**Vertriebsmarketing:** Petra Schlichthärle (703)

**Vertrieb Handelsauflage:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

**Verkaufspreis:** Einzelhefte DM 6,50

**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

**Abonnement-Bestellung und -Service:** POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 59,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-388

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

**Produktionsleitung:** Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

**Druck:** E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.



**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.



**Sonderdruck-Dienst:**
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774



© 1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft



**Vorstand:** Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

**Redaktionsdirektor:** Dr. Manfred Gindle

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:**
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

**Telefon-Durchwahl im Verlag:**

**Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
ISSN 0932-9754

Der Froschverwandler schlägt zurück (Amiga)

Ohne Pausetaste kommt mir kein Monster aufs Bild (Amiga)

## MÜDE MYSTIK

# Mystical

Skandal im Zaubererland: Bei den Vorbereitungen auf seine spirituelle Reifeprüfung hat ein auszubildender Magier die Zaubertränke und Spruchrollen seines Lehrmeisters in verschiedenen Dimensionen verschlampt. Damit der Prüfling nicht in hohem Bogen von der Simsalabim-Uni fliegt, macht er sich auf den Weg in die vier Welten, in denen die kostbaren Sachen gelandet sind. Pro Welt müßt Ihr in drei Abschnitten möglichst viele der herumliegenden Zaubertöpfchen aufsammeln, doch die Einheimischen sind von Eurem Besuch wenig begeistert. Um den "bösen Zauberer" (also Euch) zu vertreiben, wuseln sie auf Eure Spielfigur, um bei Berührung Lebensenergie abzuziehen.

Um die Angreifer (darunter ausgesprochen skurrile Sprites wie bibelwerfende Priester) in Schach zu halten, setzt Ihr einige der magischen Gegenstände ein. Mit Zauberkraft gestärkt könnt Ihr zurückschießen und die lästigen Leute z.B. in Frösche verwandeln oder versteinern. Zwei Spieler dürfen sich auch gleichzeitig auf den Weg machen. *hl*

Na ja...

Der Grafiker hat eine Gehaltserhöhung verdient: Es schaut zu drollig aus, wenn man in Trickfilmqualität die Angreifer mit ulkigen Zaubersprüchen traktiert. Leider sieht man sich an den optischen Gags rasch satt und das nackte Spielprinzip wirkt dann wenig zauberhaft. Mystical ist nicht mehr als die soundsovielte Neuauflage der von oben nach unten scrollenden Ballermasche. Die Spielbarkeit wird durch die dämliche Steuerung ziemlich beeinträchtigt: Wie ein Habicht muß man dauernd eine Hand in Einsatzbereitschaft über der Leertaste kreisen lassen und gleichzeitig mit dem Joystick rumrudern — das nervt.

**STECKBRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 85 bis 90 Mark

| MS-DOS | AMIGA 42% |
|---|---|
| in Vorbereitung | Grafik: 67% Sound: 41% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |

## SPIELERISCHE TODESFALLE

# Death Trap

Die Zeiten, in denen verworrene Plattformlabyrinthe noch von fässerschmeißenden Riesenaffen und fröhlichen Bergleuten frequentiert wurden, sind endgültig vorbei. Betritt heutzutage ein strahlender Sprite-Held Jump'n'Run-Welten wie Ancos "Death Trap", kann er sich auf ein Stelldichein der miesesten Gestalten gefaßt machen. Der barfüßige Zauberlehrling Abi kann ein Lied davon singen: Soll er doch ganze fünf Levels von ebensolchem Gesocks befreien, dabei aber auch zahlreiche Fallen, Zaubertränke und magische Schriftrollen nicht aus den Augen verlieren. Die Tränke gibt's für überwundene Gegner und verhelfen Abi je nach Farbe zu Waffen, Zaubersprüchen oder besserer Gesundheit. Hat er genügend angesammelt, kann er sie dank seiner magischen Fähigkeiten z.B. zu einem Bumerang oder einem kleinen Sidekick vermixen. Je mehr Flüssigkeit aufgewendet wird, desto größer die Wirkung. Die Monster der in alle Richtungen scrollenden Welt "lernen" aus ihren Fehlern. Zum Ausgleich gibt's für Abi drei Continues. *wi*

Na ja...

Schwer verdauliche Fantasy-Kost für Hüpf- und Prügelfreunde. Zum Glück (für Anco, nicht für die Spieler) gibt's kein Verfallsdatum für Spielideen. Das einfallslose "Death Trap" hätte es um Jahre überschritten. Die Grafik ist auf den ersten Blick ganz hübsch; gäbe es ein paar Animationsphasen mehr, und hätte man noch etwas Feinarbeit an den Hintergründen geleistet, wäre der Spieler für den Mangel an Ideen und Komplexität ein wenig entschädigt gewesen. Die Zaubersprüche schläfern sogar den neugierigsten Spieler ein: Nur wenig Motivation entsteht, sich durch unfairen Situationen zu hexen.

**STECKBRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Anco, Zirka-Preis: 90 Mark

| MS-DOS | AMIGA 46% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 49% Sound: 47% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |

## DOUBLETTE

# ATF 2

*Hilfe*

Vor knapp zwei Jahren erschien die Schlafpille "Advanced Tactical Fighter". Der seufzende Spieler steuerte einen fuzzligen Flieger über eine Landschaft, ballerte und wich Flugzeugen aus. "Advenced Tactical Fighter 2" sieht besser aus, außerdem kann man jetzt mehrere Landkarten, Schwierigkeitsgrade und Waffen wählen, der Spielwitz paßt immer noch bequem unter einen Fingerhut. Wenigstens spielen sich alle Versionen gleich fade, so daß sich keiner benachteiligt vorkommen muß. Löst bei Simulationsfans Schreikrämpfe aus, Freunde actionlastiger Ballereien werden bleich und Strategen schlagen die Hände über dem Kopf zusammen. *al*

**Kampf mit der fortgeschrittenen Schläfrigkeit (Amiga)**

**STECKBRIEF**

**Genre: Action**
**Hersteller: Digital Integration, Zirka-Preis: 80 Mark**

| MS-DOS 15% | AMIGA 15% |
|---|---|
| Grafik: 46% Sound: 25% | Grafik: 45% Sound: 24% |
| Schwierigkeit: mittel | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST 15%** | **C 64** |
| Grafik: 45% Sound: 25% | in Vorbereitung |
| Schwierigkeit: mittel | |

## PING PONG

# Botics

*Na ja...*

Die Programmierer haben sich größte Mühe gegeben, ihrem Spiel einen professionellen Touch zu verpassen. Zumindest auf dem Amiga ist die Aufmachung gelungen: Glasklare Sprachausgabe eines Roboter-Reporters stimmt auf das Geschehen ein. Die ST-Version wirkt hier etwas liebloser, spielt sich aber beinahe identisch. Leider rechtfertigt das dünne Spielprinzip diesen Aufwand kaum. In einer quadratischen Arena schubsen sich je ein links und rechts angebrachter Schläger einen Ball zu. "Botics" ist leider nicht viel mehr als die 3D-Variante des antiken "Pong". Die Tatsache, daß man in verschiedenen Arenen antritt und ab und zu ein Hindernis auf dem Spielfeld erscheint, ändert daran kaum etwas. Im Zeitalter eines "Speedball 2" gerät Botics ziemlich ins Hintertreffen. *mg*

**Pong in 3D (Amiga)**

**STECKBRIEF**

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 80 Mark**

| MS-DOS | AMIGA 31% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 48% Sound: 63% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST 31%** | **C 64** |
| Grafik: 48% Sound: 47% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | |


INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
▲ 100 % NEW AGE

BONUCO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonuco Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 18.00 bis 19.00
Uhr. Ein Anruf genügt
Tel. 06107/76067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Vertrieb: BONUCO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible

**AUSTRIA DYNAMIC SYSTEMS**
HAUPTSTRASSE 104 • A-8784 TRIEBEN
03615/2736 Mo.-Fr. 15-19 Uhr

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| Power monger | 699,- |
| F-19 Stealth Fighter | 699,- |
| Wings of Death | 649,- |
| Pool of Radiance | 649,- |
| Days of Thunder | 699,- |
| 512 KB A 500 intern | 1190,- |
| 1,8 MB A 500 intern | 4290,- |

**ATARI ST**

| | |
|---|---|
| Their finest Hour | 749,- |
| Larry 3 | 849,- |
| Shadow of the Beast 2 | 749,- |
| Legend of Faerghail | 749,- |
| Invest | 599,- |

**MS-DOS**

| | |
|---|---|
| Silent Service II | 849,- |
| Ultima VI | 899,- |
| Railroad Tycoon | 849,- |
| Legend of Faerghail | 749,- |
| Champions of Krynn | 749,- |

**Nintendo Gameboy**

| | |
|---|---|
| inkl. Spiel Tetris | 1490,- |
| Batman | 499,- |
| Super Mario Land | 399,- |
| Puzzle Boy | 499,- |
| Golf | 399,- |
| Castlevania | 499,- |

**C 64**

| | |
|---|---|
| E-Motion | 449,- |
| Kick off 2 | 449,- |
| Turrican | 399,- |
| Champions of Krynn | 599,- |
| Klax | 399,- |

**Anruf oder Postkarte genügt und unser kostenloser Gesamtkatalog kommt sofort ins Haus.**
**VERSAND IN GANZ ÖSTERREICH**



Theo KRANZ VERSAND
Sandberger Str. 6 8700 Würzburg
Tel.: 09 31/88 16 99

STOP

Bei unserem schnellen Service und den fairen Preisen kommen Sie leicht ins Schleudern! Testen Sie uns!

**MEGA DRIVE**
DARIUS II
SPIDER MAN
GAIN GROUND
HARD DRIVIN
SHADOW DANCER
ELEMENTAL MASTER

**PC-ENGINE**
CADASH
OUT RUN
HELLFIRE
BOMBER MAN
BURNING ANGELS

MEGA DRIVE
AMIGA, PC
GAME GEAR
PC-ENGINE
NEO GEO
ATARI LYNX
GAME BOY

**FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR AMIGA, PC, NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN.**
VERSAND PER NN: 8,-DM; BEI VORK. 4,-DM; PREISÄNDERUNGEN UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.
Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZZ-NR kann zu Ordnungsstrafen führen.

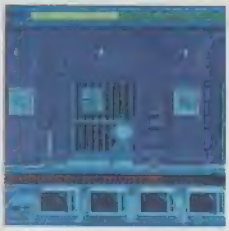



## COUGARLEIN GING ALLEIN

# COUGAR FORCE

Hilfe

Wenn die Jungs vom französischen Geheimdienst nicht gerade Greenpeace-Schiffe versenken oder Atomkraftgegner entführen, kümmern sie sich mit Vorliebe um Drogenbarone und ihre krummen Geschäfte. "Cougar" ist so eine Speerspitze der Grande Nation. Allerdings schmachtet er anfangs noch im Knast der Dealer und muß sich erst den Weg freiprügeln, bevor er zur Strafaktion durchstarten kann. Ist der Ausbruch gelungen, geht die Flucht mit Flugzeug, und Schnellboot weiter. Cougar Force ist ein ätzend langweiliges Sammelsurium aus horizontal scrollender Plattformprügelei, gewürzt mit ein paar Pseudosimulationen. *vw*



**Weiche Birne — nichts im Hirn: Cougar in Aktion (Amiga)**

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Thomahawk, Zirka-Preis: 65 bis 90 Mark

| MS-DOS 29% | AMIGA 29% |
|---|---|
| Grafik: 44% Sound: 18% | Grafik: 42% Sound: 22% |
| Schwierigkeit: schwer | Schwierigkeit: schwer |
| **ATARI ST 29%** | **C 64** |
| Grafik: 42% Sound: 22% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: schwer | |

## VORSINTFLUTLICH

# Dino Wars

Na ja...

Die Dinosaurier waren schon wilde Gesellen: Stand ihnen der Sinn nach Zoff, rotteten sie sich zu zwei 16 Monster starken Trupps zusammen, um sich gegenseitig um Futter und Ruhm die Dickschädel einzuschlagen. Auf vier verschiedenen schachbrettartigen Spielfeldern darf man mit "Dino Wars" diese Saurier-Matches alleine oder zu zweit nachspielen. Hat man seine "Dinopunkte" verteilt, um Kampfstärke oder Geschwindigkeit der Monster zu verbessern, geht's los: Wahlweise abwechselnd oder simultan wird gezogen, bis eine Mannschaft um ein besonders schmackhaftes Riesenei gebracht worden ist. Landen zwei Dinos auf demselben Spielfeld, wird per Joystick höchst simpel gekämpft. Nicht nur der miese Kopierschutz bremst den Spielspaß. Ich klopp' mich lieber mit "Archon". *vw*

**Kleine Saurierkunde (Amiga)**

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Magic Bytes, Zirka-Preis: 30 bis 70 Mark

| MS-DOS | AMIGA 39% |
|---|---|
| in Vorbereitung | Grafik: 43% Sound: 47% |
| | Schwierigkeit: einstellbar |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | in Vorbereitung |

## ÖL IM GETRIEBE

# Oil's Well

Die Adventure-Profis von Sierra sind mit dem Geschicklichkeitsspiel "Oil's Well" etwas auf die schiefe Bahn geraten. Das antike Programm zählt zwar zu den Klassikern auf der Atari XL-Serie, bietet aber in der MS-DOS-Version keine erkennbaren Verbesserungen gegenüber dem angestaubten Original. Im wesentlichen geht es bei Oil's Well darum, in einem Labyrinth aus horizonal angeordneten Gängen Pillen aufzusammeln. Wer jetzt an "Pac-Man" denkt, der liegt gar nicht so falsch. Der Unterschied besteht darin, daß man nicht frei in den Schächten herumlaufen kann, sondern eine schlangenähnliche Figur von einem bestimmten Punkt aus durch die Gänge führt. Kurztristig macht Oil's Well durchaus Spaß, doch nach einiger Zeit wird's öde. *mg*

**Nostalgie-Nahrung von Sierra (MS-DOS/VGA)**

**STECKBRIEF**

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 80 Mark**

| MS-DOS 33% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 28% Sound: 31% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

## ZWEITE WAHL

# The Second World




Seit vor Jahren die Wirtschaftssimulation "Kaiser" für Trubel vor der Rechnertastatur sorgte, hat sich am Tagesablauf eines Alleinherrschers nicht viel geändert. Provinzen müssen erobert, ausgebeutet und verteidigt werden, böse Feinde werden mit Krieg und Handelsboykott gezüchtigt, Armeen verheizt man in blutigen Eroberungszügen. Bei "The Second Word" streiten sich bis zu drei (wahlweise computergesteuerte) Gegner auf oben umschriebene Weise um 25 Provinzen. Leider präsentiert sich das Ganze als (nicht besonders komplexe) Mischung aus abgedroschenen Spielelementen, mittelmäßiger Grafik und umständlicher Benutzerführung. Da gibt's Besseres. *wi*

**Ein tolles Menü (Amiga)**

**STECKBRIEF**

**Genre: Strategie**
**Hersteller: Magic Bytes, Zirka-Preis: 30 bis 70 Mark**

| MS-DOS 31% | AMIGA 31% |
|---|---|
| Grafik: 23% Sound: 10% | Grafik: 22% Sound: 10% |
| Schwierigkeit: einstellbar | Schwierigkeit: einstellbar |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | in Vorbereitung |


INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

# Welltris

Maîtrise, pathway of silence, profondeur irréelle, supervision, absolute skyline, contrôle, anticipation, miroir immobile, équation, horizon, opalescence,

abstraction, magic square, multiple surfaces, colours, miroir du vide, unreal abyss, espace, lightness, reflection, purity, transparence minérale, étoiles...

Vertrieb: BOMICO Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel. 06107/76060

« Die Farben meistern, den Raum beherrschen »

Nach dem internationalen Superhit TETRIS schließen Sie sich in WELLTRIS Alexej Pajitnov, dem großen sowjetischen Mathematiker, an, und nehmen Sie seine neue Herausforderung an : steuern Sie die fallenden Bausteine, und beherrschen Sie den Raum.

- ▲ 3 LEVELS : ANFÄNGER, FORTGESCHRITTENER, EXPERTE
- ▲ 3D-PERSPEKTIVE
- ▲ VERSCHIEDENE GESCHWINDIGKEITEN
- ▲ SCORESYSTEM MIT SPEICHERUNG DER 10 BESTEN
- ▲ EIN SPIEL - 100 % GLASTNOST !

*Für AMIGA, PC & Kompatible, und bald für ATARI ST-STE, AMSTRAD CPC*

© 1989 DOKA - All rights reserved
Licensed to Bullet-Proof Software

INFOGRAMES

## Overrun

Unter dem "lieblichen" Namen "Overrun" erschien die neueste Umsetzung eines beinharten SSI-Strategiespiels für den Amiga. Nicht mehr ganz zeitgemäß kann hier der Spieler auf einer taktischen Übersichtskarte, seine (amerikanischen) Einheiten-Icons im dritten Weltkrieg gegen sowjetische Truppen in die Schlacht schicken. Wem das nicht genügt, der findet zusätzlich ein historisches Szenario der arabisch/israelischen Auseinandersetzung von 1973 auf der Diskette. Spielerisch was für Fans. *mh*

**Genre: Strategie**
**Hersteller: SSI**
**Zirka-Preis: 100 Mark**

| AMIGA | 46 % |
|---|---|
| Grafik: 19 % | Sound: 0 % |
| Schwierigkeit: mittel | |

## Das Stundenglas

"Das Stundenglas" macht auf dem Amiga eine weitaus bessere Figur als auf dem PC: Die Grafiken sind deutlich ansehnlicher. In dem komplett deutschen Text-Adventure ergründet Ihr das Geheimnis der Zeit und versucht die Fehler der Gegenwart in der Vergangenheit auszubügeln. Wer auf viel Lesestoff steht und vor ausgiebiger "Tipparbeit" nicht zurückschreckt, sollte mal reinschauen. Ein Fantasy-Roman zum Mitspielen, der Adventure-Freaks der ersten Stunde ansprechen dürfte. *vw*

**Genre: Adventure**
**Hersteller: Software 2000**
**Zirka-Preis: 100 Mark**

| AMIGA | 52 % |
|---|---|
| Grafik: 43 % | Sound: 0 % |
| Schwierigkeit: schwer | |

## Strider II

So mag es der Amiga-Fan: "Strider II" springt und säbelt auf dem Commodore wie in der in *POWER PLAY 1/90* getesteten ST-Version. Nichts hat sich an Grafik, und Animation, Scrolling und Spielprinzip dieses Actionspiels mit Jump'n'Run-Elementen verändert oder gebessert. Selbst dem Sound und der Hintergrundmusik enthielt man eine erwähnenswerte Veredelung vor. So sollte man es eigentlich nicht machen; alles in allem spielt sich Strider II jedoch noch ganz flott. *wi*

**Genre: Action**
**Hersteller: US Gold**
**Zirka-Preis: 85 Mark**

| AMIGA | 59 % |
|---|---|
| Grafik: 62 % | Sound: 53 % |
| Schwierigkeit: mittel | |

## Transworld

Das Geld liegt auf der Straße! Zumindest in Starbytes Wirtschaftssimulation "Transworld". Als Fuhrunternehmer rollt Ihr die Weltmärkte auf und werdet zum global tätigen Konzern. Bis zu vier Mitspieler können gleichzeitig um Geld und Zinsen kämpfen. Transworld ist eine bis ins kleinste Detail gehende Simulation, die anhaltend motiviert und das Letzte von Eurem wirtschaftlichen Geschick fordert. Amiga-Besitzer sollten zuschlagen wenn Sie über starke Nerven verfügen. *vw*

**Genre: Simulation**
**Hersteller: Starbyte**
**Zirka-Preis: 90 Mark**

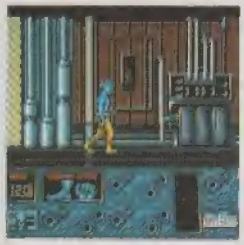
| AMIGA | 67 % |
|---|---|
| Grafik: 49 % | Sound: 14 % |
| Schwierigkeit: schwer | |

## Intern. Soccer Challenge

Aller guten Versionen sind drei: Nach Atari- und PC-Auftritten gibt sich "International Soccer Challenge" jetzt auch auf dem Amiga die Ehre. Das 3D-Fußballspiel gleicht der in Ausgabe 8/90 getesteten ST-Version wie ein Grashalm dem anderen. Selbst der nervige Düdeldü-Sound wurde nicht sonderlich verbessert. Spielerisch blieben die bekannten Mängel: Das Gebolze ist zu unübersichtlich. Da trösten auch die beiden Turnier-Modi wenig. *hl*

**Genre: Sport**
**Hersteller: MicroStyle**
**Zirka-Preis: 85 bis 100 Mark**

| AMIGA | 42 % |
|---|---|
| Grafik: 67 % | Sound: 43 % |
| Schwierigkeit: leicht | |



## Rogue Trooper

Die grimmige Blauhaut "Rogue Trooper" gab auf dem Amiga vor einem Monat einen soliden Action-Einstand. Die Mischung zweier Spielprinzipien (horizontal scrollendes Roboterhauen nebst 3D-Flugsequenz) reißt keinen zu Begeisterungsstürmen um, ist aber für ein paar kurzweilige Stündchen gut. Bei der ST-Version müßt Ihr deutliche technische Abstriche machen: Das Scrolling ruckt, die Musik nervt und der Spielspaß leidet unter diesen beiden Handicaps. *hl*

**Genre: Action**
**Hersteller: Krisalis**
**Zirka-Preis: 85 Mark**

| ATARI ST | 48 % |
|---|---|
| Grafik: 55 % | Sound: 39 % |
| Schwierigkeit: mittel | |

## International 3D Tennis

Die Atari-Umsetzung der reichlich merkwürdigen Tennissimulation ist quasi identisch zur Amiga-Version. An den spielerischen Qualitäten des Programms werden sich weiterhin die Geister scheiden. Zwar darf man hier Tennis bei 72 akurat nachempfundenen Profiturnieren am Bildschirm spielen, aber die berechnete Vektorgrafik hat ihre Schattenseiten. Die ganze Geschichte ist recht lahm und kann "Tie-Break" nicht das Wasser reichen. *hl*

**Genre: Sport**
**Hersteller: Palace**
**Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark**

| ATARI ST | 68 % |
|---|---|
| Grafik: 53 % | Sound: 66 % |
| Schwierigkeit: einstellbar | |

## Matrix Marauders

Psyclapses Vektor-Rennspiel macht auch auf dem Atari ST keine allzu gute Figur. Ehe man es sich versieht, ist der eigene Flitzer durchlöchert und fliegt auseinander. Auch die Steuerungsprobleme hat man nicht in den Griff bekommen: Die Kombination aus Maus- und Tastaturbedienung ist auf Dauer ganz schön nervig. Noch dazu sind die Rennstrecken unübersichtlich und die Gegner erst im letzten Moment auszumachen. Die Spiel könnt Ihr ruhig im Regal lassen. *vw*

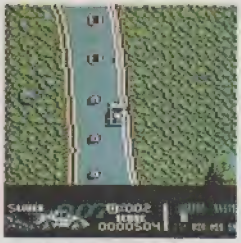
**Genre: Action**
**Hersteller: Psyclapse**
**Zirka-Preis: 65 Mark**

| ATARI ST | 32 % |
|---|---|
| Grafik: 48 % | Sound: 39 % |
| Schwierigkeit: schwer | |

## Ra

Auch Atarianer dürfen jetzt in geheimnisvollen Pyramiden die Rätsel des Sonnengottes lösen. Rainbow Arts Denkspiel macht auch auf diesem Computer eine gute Figur. Leider muß man bei Grafik und Musikbegleitung ein paar Abstriche machen, was aber den Spielspaß nur unwesentlich mindert. Wer Hektik liebt, kann sich im Arcade-Modus die Knobelsteine um die Ohren hauen lassen. Denker versuchen sich im Logikmodus an 100 Rätseln. *vw*

| | |
|---|---|
| Genre: Denkspiel | |
| Hersteller: Rainbow Arts | |
| Zirka-Preis: 80 Mark | |
| **ATARI ST** | **70%** |
| Grafik: 64% | Sound: 52% |
| Schwierigkeit: schwer | |



## The Spy who loved me

Das Spiel zum Film "Der Spion der mich liebte" verliert auf dem C 64 einiges an Reiz. Gegenüber den 16-Bit-Versionen ist nicht nur die Grafik abgesackt, auch die Spielbarkeit bei einigen Actionsequenzen hat gelitten. Und blättert man das James-Bond-Drumherum ab, bleibt ein allzu biederes 08/15-Programm übrig: Vertikales Scrolling mit Päng-Päng in mehreren Varianten. *hl*

| | |
|---|---|
| Genre: Action | |
| Hersteller: Domark | |
| Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark | |
| **C 64** | **47%** |
| Grafik: 53% | Sound: 58% |
| Schwierigkeit: mittel | |

## Imperium

Nun dürfen sich auch PC-Besitzer als taktischer Weltallherrscher austoben. Spielerisch hat sich am Strategieklops "Imperium" gegenüber der Amiga- und ST-Fassung nichts geändert. Ihr steuert Euer zukünftiges Sternenreich über Fenster und "Pull-Down"-Menüs. Steuer erheben, Embargos veranstalten, Raumflotten bauen und friedfertige Planeten erobern, gehört ebenso zu Eurem Job wie geschickles Verhandeln mit dem Sternensystem von nebenan. *mh*

| | |
|---|---|
| Genre: Strategie | |
| Hersteller: Electronic Arts | |
| Zirka-Preis: 100 Mark | |
| **MS-DOS** | **80%** |
| Grafik: 35% | Sound: 49% |
| Schwierigkeit: mittel | |

## Interphase

Ziemlich lange haben PC-Besitzer auf das ungewöhnliche Action- und Tüftelspiel "Interphase" warten müssen. In 15 3D-Stockwerken eines Gebäudes müßt Ihr per Raumgleiter dreidimensionale Puzzles lösen, um zum jeweils nächsten Stock zu gelangen. Die 3D-Grafik sieht unter VGA aus wie bei den anderen 16-Bit-Versionen, ist aber auf einem flotten AT deutlich schneller als auf Amiga und Atari ST. Interphase ist genau das Richtige für harte Tüftler. *mh*

| | |
|---|---|
| Genre: Action | |
| Hersteller: Imageworks | |
| Zirka-Preis: 90 Mark | |
| **MS-DOS** | **75%** |
| Grafik: 76% | Sound: 60% |
| Schwierigkeit: mittel | |

ALCATRAZ
Absolute Danger
BOMICO SERVICELINE
Vertrieb: BOMICO
INFOGRAMES

# POWER-GAMES

**ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER**

Jedes Paket nur
**DM 49,–***
*Unverbindliche Preisempfehlung

**Das Schwert Skar**
Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.
**Bestell-Nr. 38784**

■ **NEU**
**Brektwon**
Vor langer Zeit regierte der Zauberer Mijkar. Durch die Macht seiner Magie schuf er Kreaturen, die seine Schätze auf ewig bewachen sollten. Nach Jahrzehnten fingen Abenteurer, Geldgierige, Bauern und auch der junge Zauberer Golan an, nach Mijkars Schätzen zu suchen. Und Golan fand das Schloß... Sie sind Golan und müssen versuchen, viel vom Schatz zu bergen.
**Bestell-Nr. 38822**

**Operation Ushkurat**
Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...
**Bestell-Nr. 38765**

**Operation Feuersturm**
Sie sind »Mister James Bond« und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.
**Bestell-Nr. 38739**

**Howard the Coder**
Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...
**Bestell-Nr. 38705**

**Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128**
Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben:
**Bestell-Nr. 38729**

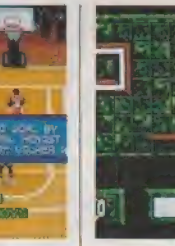
**POWER-GAMES**
**erhalten Sie im guten Fachhandel**

## TV Sports Basketball

Fast ein Jahr nach der gelungenen Amiga-Version hat Cinemaware endlich die PC-Umsetzung seiner Basketball-Simulation fertiggestellt. Bei edler Aufmachung bestreitet Euer Team eine lange US-Profisaison, die Euch taktisches Geschick und flotte Kombinationen abverlangt. Ihr braucht einen AT, sonst kriechen die Spieler zu matt vor sich hin. Ferner erforderlich: 640 KByte RAM sowie EGA- oder VGA-Karte. *hl*

**Genre: Sport**
**Hersteller: Cinemaware**
**Zirka-Preis: 110 Mark**

| MS-DOS | 82% |
|---|---|
| Grafik: 74% | Sound: 24% |
| Schwierigkeit: mittel | |

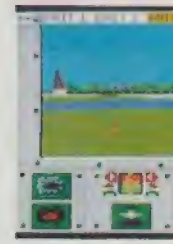


## Loopz

Ein Puzzlepaket der unkomplizierten Sorte: "Loopz" macht auch auf dem PC Spaß. Das Röhrenbauen in drei Spielvarianten läuft auf so ziemlich jedem MS-DOS-System. Ihr benötigt mindestens 512 KByte RAM. An Grafikkarten werden Hercules, CGA, EGA sowie VGA unterstützt. Mit Adlib- und Roland-Soundkarten kommt man außerdem in den Genuß einer gediegenen Soundkulisse. Wer "Tetris" und "Klax" schon durch hat und was Neues zum Tüfteln sucht, ist hier bestens aufgehoben. *hl*

**Genre: Denkspiel**
**Hersteller: Audiogenic**
**Zirka-Preis: 70 bis 90 Mark**

| MS-DOS | 75% |
|---|---|
| Grafik: 29% | Sound: 56% |
| Schwierigkeit: einstellbar | |



## Team Yankee

Team Yankee ist das Richtige für Taktiker, die auch vor einer Prise Action nicht zurückschrecken. Nimmt man an der fragwürdigen Hintergrundgeschichte keinen Anstoß, wird man mit einer pflegeleichten und anspruchsvollen Simulation belohnt, die viel Raum für militärische Finessen läßt. Team Yankee macht auch auf dem PC eine gute Figur. Besonders die detailreiche VGA-Grafik weiß zu gefallen. Wenn Ihr Eure Führungsqualitäten richtig ausspielt, steht einem Sieg der braven US-Truppen nichts mehr im Weg. *vw*

**Genre: Simulation**
**Hersteller: Empire**
**Zirka-Preis: 110 Mark**

| MS-DOS | 75% |
|---|---|
| Grafik: 76% | Sound: 35% |
| Schwierigkeit: einstellbar | |

## Ports of Call

Lang, lang ist's her, da erschien auf dem Amiga die Wirtschaftssimulation "Ports of Call". Jetzt, nach fast zwei Jahren, erscheint die MS-DOS-Version. Spielerisch hat sich rein gar nichts geändert: Bis zu vier Spieler schnappen sich Fracht, Tanker und Schiffbrüchige vor der Nase weg und bestehen leichte Geschicklichkeitsprüfungen. Auch die Grafik wurde nicht verändert; Ports of Call unterstützt lediglich die CGA- und die EGA-Farbpalette. Neu ist das Soundmodul, das der Packung beiliegt und an den seriellen Port gestöpselt wird. *al*

**Genre: Simulation**
**Hersteller: ISD**
**Zirka-Preis: 130 Mark**

| MS-DOS | 52% |
|---|---|
| Grafik: 55% | Sound: 70% |
| Schwierigkeit: einstellbar | |

## INSERENTENVERZEICHNIS

Bachler ..... 49
Berry Lösungsservice ..... 73
Bomico ..... 2. US, 4. US, 19, 25, 27, 31, 96, 125, 127, 133, 135, 137
Boyd ..... 149
Brötzmann & Schäfer ..... 86

Computer-Markt Münster ..... 79
Compy Shop ..... 94
CPS Computerservice Heidak ..... 84/85
Crystal Soft ..... 90
CWM ..... 89

Dynamic Systems ..... 134
Dynatex ..... 91

EC-Electronics ..... 101

Flashpoint ..... 90
Foursystems ..... 155
Fundur ..... 90
Funny Softwareversand ..... 65, 107
Funtastic ..... 151

Galaxy Software ..... 81
Gamesworld Computershop ..... 75
Gross Electronic ..... 54

Hamo ..... 92
Hisoft ..... 73

International Software ..... 10

Joysoft ..... 98
Jöllenbeck ..... 13

Karosoft ..... 76
Kingsoft ..... 9
Korona Soft ..... 43

Label ..... 68
Lifetimes/Expertsoftware ..... 93

Magic Games ..... 64
Markt&Technik Buch- und Softwareverlag ..... 58, 138, 142, 157, 159
Media Electronics ..... 93
MN – Hobbysoft ..... 79

Richartz ..... 67
Rushware ..... 29

Software Corner ..... 149
Software Maniacs ..... 79
Steirerfunk ..... 73

Theo Kranz – Versand ..... 134
Top 4 ..... 93

United Software ..... 3. US, 4, 39, 41, 43, 147

Vidis Electronic ..... 99

Wial Versand ..... 11

Zillesoft ..... 86

Der Ruf nach "Pixel-Pracht" wurde erhört. Zuletzt vor zwei Jahren erfreuten wir die Leser mit Bildern, die wir im Rahmen unserer Tests nicht zeigen konnten, die dennoch zu schön sind, um sie unter den Teppich zu kehren: Gelungene Ladebilder und vorbildliche Introgemälde, Grafiken aus Vor-, Ab- und Nachspännen. *wi*

# PIXE

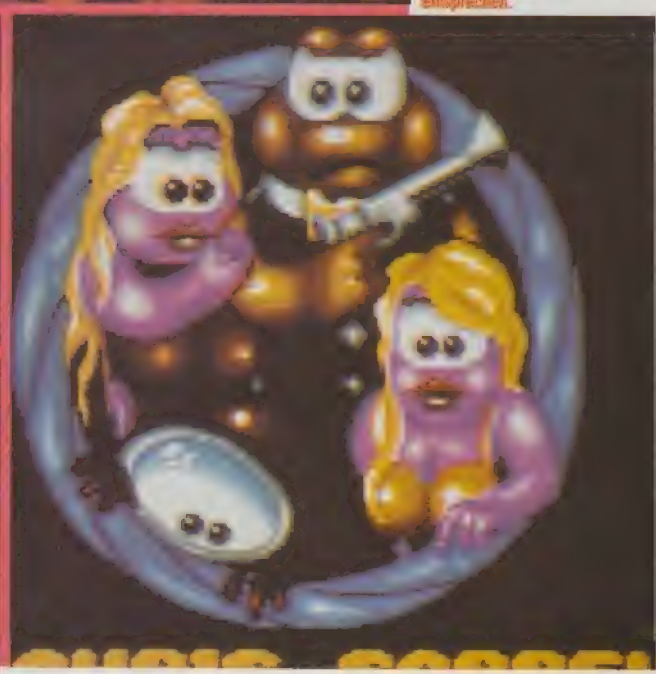
Die Liverpooler Software-Schmiede Psygnosis gilt als Spezialist für aufwendige Introsequenzen. Die Schnappschüsse stammen aus den brillanten Vorspännen von "Awesome" (Mitte) und "The Killing Game Show" (rechts, beide Amiga). Die Engländer beschäftigen eigens für Intros ein spezielles Entwicklerteam. ▶

▲ Keine Illustration aus dem Oberstufen-Astronomiebuch, sondern eines der zahlreichen VGA-Zwischenbilder aus Star Control. Das runde Ding ist tatsächlich ein "Mycon Podship"-Raumer; interessanterweise ballert man bei Awesome exakt dieselben zu Dutzenden vom Bildschirm.

Als Agent und "Green Peace"-Kämpe achtet James Pond auf tadellose Haltung und geradesitzende Fliege in jeder Situation: zähnefletschend als "Metro Goldwyn Millenium"-Löwe, daneben heiß umschwärmt. ▶

# L-PRACHT

◀ Eines der letzten Abenteuer unserer Zeit: Magnetic Scrolls "Wonderland". Dieses englische Luxus-Adventure enthält tonnenweise Grafik, die dem Geist der Romanvorlage von Lewis Carrol in Sachen Detailreichtum, Fantasie und Witz sehr schön entsprechen.



## Spitzenbücher zum Amiga

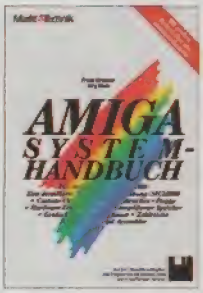
# Hol Dir, was Di

M. Breuer
**Amiga-500-Buch**
Eines der erfolgreichsten Commodore-Bücher in aktueller Überarbeitung. Alles über Hardware, Software, Zubehör und eine ausführliche Beschreibung der Workbench 1.3. Durch viele Abbildungen und Beispiele werden Sie mit der Bedienung des Amiga 500 schnell vertraut. In einem übersichtlichen Nachschlageteil werden die Shell-Befehle erläutert.
2., überarb. Auflage 1989, 541 Seiten
ISBN 3-890**90-300**-2
**DM 49,–**

**NEU**
M. Breuer
**Amiga-2000-Buch**
Vollständig überarbeitete und aktualisierte Neuausgabe dieser fundierten Einführung in die Bedienung des Amiga 2000 und 2500. Mit leichtverständlicher Beschreibung der Hardware und der verschiedenen Ausbaumöglichkeiten. Dazu ausführliche Darstellung von Workbench 1.3, CLI und der neuen Shell.
2., überarb. Auflage 1990, 672 Seiten
ISBN 3-890**90-287**-1
**DM 59,–**

W. Häring
**Amiga-DOS 1.3**
Im ersten Teil werden dem Anwender die Shell- und die Amiga-DOS-Befehle, Startup-Sequenzen und die Arbeit mit dem Editor erklärt. In einem speziellen Anhang finden Sie viele nützliche Tips zur Konfiguration Ihres Druckers. Der zweite Teil wendet sich an künftige Programmierer und macht sie mit dem Betriebssystem und der Hardware vertraut.
1989, 392 Seiten,
ISBN 3-890**90-802**-0
**DM 69,–**

**NEU**
P. Lukowitz/O. Pfeiffer
**Amiga Datenstruktur-Lexikon**
Alle Systemdatenstrukturen werden unter Angabe des Offsets aufgelistet und ausführlich beschrieben. Zu den vier wichtigsten Programmiersprachen – C und MODULA-2, Basic und Assembler – finden Sie detaillierte Benutzerhinweise und Anwendungsbeispiele. Referenzlisten der Systemroutinen machen die Vorgänge endgültig transparent.
1990, ca. 250 Seiten,
ISBN 3-890**90-250**-2
**DM 69,–**




J. Kremser/F. Koch
**Amiga-Systemhandbuch**
Aufbau, Vergleich und Erläuterung des Amiga 500, 1000 und 2000, die Custom-Chips Denis, Agnus und Paula, Ansprechen der Cooper-, Blitter-, Playfield-, Audio- und CIA-Hardware in C und Assembler, Aufbau externer Hardware wie Floppy und SideCar, PAL-Modulator, RAM-Erweiterung, Genlock-Interface, Amiga 500 in der MS-DOS-Welt.
1988, 421 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-550**-1
**DM 79,–**

# ch besser macht!

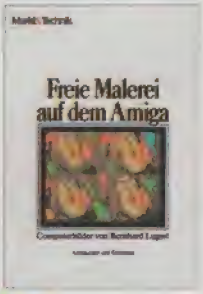
■ NEU
H. Mitmansgruber/M. Jobst
**M&T-Workshop Amiga Sonix**
Wenn Sie noch keine Erfahrung in Sachen Musik und Amiga besitzen, dann erfüllt dieses Buch alle Voraussetzungen für einen erfolgreichen und sicheren Start. Es bietet: Tutorium mit einer Einführung in die Musiklehre, Komponieren (extra Notenheft liegt bei), ausführliche Referenz. Für Sonix-2.0-Anwender.
1990, 272 Seiten
ISBN 3-8909**0-897**-7
**DM 39,–**

■ NEU
F. Belzner
**Kreative Grafik auf dem Amiga**
Anhand zahlreicher Programm- und Bildbeispiele erhalten Sie eine Fülle von Tips und Tricks, mit denen Sie die Möglichkeiten der Programmiersprache GFA-Basic 3.0 voll ausschöpfen können. Dazu zwei große Grafikprogramme mit ganz neuartigen Optionen, die Sie anwenden können, ohne GFA-Basic 3.0 zu besitzen.
1990, 360 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-8909**0-227**-8
**DM 79,–**

W. Häring
**Schnellübersicht Amiga-DOS 1.3**
Alles schnell im Griff: Grundlagen und Peripherie, Massenspeicher, Verzeichnisse und Laufwerke, Dateien und ihre Sicherung, Ein- und Ausgabe – sowie Antworten auf alle Fragen, die bei der täglichen Arbeit auftreten.
1989, 292 Seiten,
ISBN 3-8909**0-730**-X
**DM 39,–**

P. Wollschlager
**Schnellübersicht Amiga-Basic**
Die Beschreibungen sind problemorientiert aufgebaut, und die Informationen werden so vermittelt, wie sie bei der täglichen Arbeit auftreten. Eine ausklappbare Themenübersicht und Querverweise erleichtern die Arbeit zusätzlich.
1989, 336 Seiten,
ISBN 3-8909**0-736**-9
**DM 39,–**

* unverbindliche Preisempfehlung




■ NEU
H. Gzella
**Amiga-Grafikprogrammierung**
Der Einsteiger lernt zunächst den Umgang mit den einfachen Grafikbefehlen und ist bald in der Lage, farbenprächtige Grafiken darzustellen. Der Fortgeschrittene findet Erläuterungen zu Themen wie Sprites und Animationen, Copper, Blitter, Fraktal- und Vektorgrafik, Laufschriften, Scrolling und vieles mehr.
1990, 552 Seiten,
inkl. 2 Disketten
ISBN 3-8909**0-339**-8
**DM 89,–**

A. Plenge
**Amiga – 3-D-Grafik und Animation**
Angefangen bei einfachsten Problemstellungen, lernen Sie, professionelle 3-D-Grafiken auf Ihrem Commodore Amiga zu planen, zu programmieren und darzustellen. Auch scheinbar komplizierte Grafiken werden einfach und nachvollziehbar erklärt.
1988, 376 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-8909**0-526**-9
**DM 69,–**

■ NEU
B. Lugert
**Freie Malerei auf dem Amiga**
Eine Einführung in die Computermalerei und ihre Disziplinen; besonders amigaspezifische Maltechniken mit Programmen wie »DPaint« und »PhotoPaint«. Der Autor möchte zu Impressionen anregen und Computeranwender aus der kühlen Welt der Bits in den Himmel der schönen Künste entführen. Mit vielen Bildern und literarischen Texten.
1990, 94 Seiten
ISBN 3-8909**0-233**-2
**DM 98,–**

**Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.**

12071010

33A
33B
34
UBI SOFT
Entertainment Software

# B.A.T. WETTBEWERB

Wer kennt ihn nicht, den kleinen listigen Krieger mit der dicken Nase, der in vorchristlicher Zeit den römischen Eroberern dank Zaubertrank die Hucke vollhaut? Durch rund zwei Dutzend Comic-Alben tummeln sich die liebevollen gallischen Bilderfiguren Asterix und sein immer hungriger dickwanstiger Kumpel Obelix. Wer sich schon immer mal an der Seite dieser Kult-Comic-Figuren fotografieren lassen wollte, hat nun die Gelegenheit dazu. Die französische Software-Firma UBI-Soft spendiert anläßlich des Abenteuerspieles B.A.T. als ersten Preis unseres Wettbewerbs ein pralles Wochenende in Paris inklusive einem Besuch in dem Asterix-Vergnügungspark. Als zweiten Preis gibt's zehn UBI-Soft-Spiele für Euren Amiga oder Atari ST plus neckische Mützen, Anstecker und Poster. Der dritte "Sieger" bekommt fünf Spiele für Amiga oder ST. Als Trostpreise verlosen wir unter allen Einsendern zehn Exemplare des neuen *POWER PLAY*-Sonderheftes. Der Clou: alle Hefte sind von der Redaktion und dem Starkillerschöpfer Hans Boyke handsigniert.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr nur die folgenden fünf Fragen beantworten und die jeweiligen Buchstaben der richtigen Antworten auf einer Postkarte bis zum 01.03.1991, das ist der Einsendeschluß für unseren Wettbewerb, an folgende Adresse schicken:

Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: B.A.T.
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar/München

Unter allen richtigen Einsendungen werden dann die glücklichen Gewinner ausgelost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. *mh*

**Asterix zum Anfassen: *POWER PLAY* verlost zusammen mit dem französischen Software-Haus UBI-Soft ein Wochenende in Paris für zwei Personen. Knallbonbon der Reise ist ein Besuch im Asterix-Vergnügungspark.**

## Die Preise:

1. Preis: Ein Wochenende für zwei Personen in Paris mit Besuch des Asterixparks
2. Preis: Zehn UBI-Soft-Spiele für Amiga oder Atari ST plus dazugehörige Mützen, Poster und Anstecker
3. Preis: fünf UBI-Soft-Spiele für Amiga oder Atari ST
4.-14. Preis: je ein handsigniertes *POWER PLAY*-Sonderheft 1990

Und hier kommen die Fragen, die Ihr beantworten müßt:

1. In welcher Stadt ist der Sitz der Firma UBI-Soft?
a. Nizza
b. Marseille
c. Paris

2. In welchem Jahrhundert spielt das Adventure B.A.T.?
a. 10. Jahrhundert
b. 22. Jahrhundert
c. 35. Jahrhundert

3. Wie heißt der Handgelenk-Computer, der Euch in B.A.T. zu Diensten ist?
a. ROD
b. VAX
c. BOB

4. Mit welchem Zusatz wird der 9-Bit-Digisound der Atari-ST-Version von B.A.T. produziert?
a. Einer Extradiskette
b. Einem speziellen Modul
c. Einem Kabel

5. Welche Rolle spielt Ihr in B.A.T.?
a. Einen Geheimagenten
b. Einen Arzt
c. Einen Tankwart

UBI SOFT
*Entertainment Software*

KLEINE MAUS GANZ GROSS

# Castle of Illusion

Nach der respektablen "Moonwalker"-Umsetzung hat sich Sega einen weiteren dicken Lizenzfisch geangelt. Am Faden baumelt diesmal kein berühmter Popstar, sondern eine kleine, aber nicht minder berühmte Maus. Walt Disney war ihr Schöpfer und führte den quirligen Winzling, der auf den Namen Micky hört, zu Weltruhm. Als Beginn einer Serie von Mickymaus-Spielen wurde zunächst der Geschicklichkeitstest "Castle of Illusion" veröffentlicht.

In mindestens fünf Levels, die wiederum in mehrere Abschnitte unterteilt sind, geleitet Ihr Micky durch eine ganze Reihe von Abenteuern. Die Reise führt Euch u.a. durch einen finsteren Wald voller Geister sowie in tiefe Katakomben mit Wasserfällen und gefährlichen Strömungen. Außerdem durchquert Ihr ein Gebiet, in dem Zinnsoldaten herumstolzieren und Artisten auf Einrädern als Clowns verkleidet durch die Gegend fahren. Jeder Level hat ein anderes Thema und bietet grafisch Unverbrauchtes. Das Spielfeld scrollt währenddessen elegant-parallax in alle Richtungen.

Da es auch in der heilen Mäuserichwelt an Feinden nicht mangelt, muß sich Micky verteidigen. Wenn er in "Mario"-Manier nach einem gezielten Sprung mit dem Hintern auf einem Gegner landet, verduftet dieser auf Nimmerwiedersehen. Sollte Micky mit dieser Methode Probleme haben, kann er ihn einfach mit Obst bewerfen. Dieses muß Micky allerdings vorher aufsammeln. Um Hindernisse und Feinde ohne Energieverlust zu überwinden, kommt es meist auf gutes Timing an. Passiert trotz aller guten Vorsätze ein Mißgeschick, kann diese Scharte durch das Aufsammeln von bestimmten, oft gut versteckten Symbolen wieder ausgewetzt werden.

Als Entgegenkommen für die ganz jungen Spieler darf man im Practice-Modus in die ersten drei Levels hineinschnuppern. Wer vom Pfad der Tugend vorzeitig abkommt, der kann auf zwei Continues zurückgreifen. *mg*

Aber bitte mit Sahne... (Mega Drive)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

**MEGA DRIVE 78%**

Grafik: 80% Sound: 70% Schwierigkeit: einstellbar

Super!

Da hat sich doch tatsächlich einer auf den Weg gemacht, dem italo-japanischen Klempner Mario das Fürchten zu lehren: Unser alter Bekannter aus seeligen Kindertagen, Micky die Supermaus, wagt sich in das Schloß der Illusionen und macht eine sehr gute Figur dabei. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad entwickeln sich die höheren Levels zu einem wahren Augenschmaus und erreichen dabei fast Disneys Zeichentrickqualität. Castle of Illusion ist durchgängig hervorragend spielbar und an keiner Stelle unfair. Wer ein ausgeklügeltes Jump'n'Run-Spiel sucht, das man zusammen mit dem Rest der Familie unter dem Tannenbaum spielen kann, ist bei Castle of Illusions genau an der richtigen Adresse.

Gut!

Was zunächst wie ein niedlich-simples Spiel für jüngere Mega-Drive-Besitzer aussieht, entpuppt sich schon bald als hochwertiger Geschicklichkeitstest für die ganze Familie. Je höher der Level, desto schöner die Grafik und desto ausgefeilter der Spielablauf. Die goldene Mickymaus geht an die Zeichner von Level 3 und 4, die hier liebevollst auch an kleinste Details gedacht haben (ein Extralob für die zum Leben erweckten Würfelzuckerstücken in der Kaffeetassen-Zwischensequenz). Obwohl es kaum Extras gibt, und Mickey in seinen Handlungen recht eingeschränkt ist (springen, laufen, schießen), spielt sich Castle of Illusion hervorragend. In der Kategorie Jump'n'Run gehört es zu den besten aktuellen Programmen, ohne allerdings an "Super Mario Bros." rütteln zu können. Wer auf Aliens und Blutspritzer gelegentlich verzichten kann, der sollte der putzigen Mickeymaus eine faire Chance geben.

Ein Obermotz zum Liebhaben (Mega Drive)

◀ In den Untergrundlabyrinthen sollte man sich vor Wasserfällen in acht nehmen (Mega Drive)

# Acclaim™

entertainment, inc

## Masters of the Game™

Videospiel-Cassetten der Sonderklasse

DAS NON-PLUS-ULTRA

Videospielen ohne lästige Kabel. Infrarot macht's möglich. Und mehr noch: zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander spielen. Doppelturbo-Schnellfeuer. Zeitlupenfunktion zur besseren Spielsteuerung. Treffgenau bis 10 m Entfernung.

MUSS MAN EINFACH HABEN

## 双截龍 DOUBLE DRAGON II The Revenge

Ein Wahnsinns-Spiel mit neuen unglaublich spannenden Aufgaben in drei Schwierigkeitsgraden. Billy und Jimmy Lee haben sich auf den Weg gemacht, den Boß der Shadow-Bande unschädlich zu machen und ihren Freund Mario zu suchen.

Mit echter Simultan-Aktion für zwei Spieler.

Acclaim lädt zum Mitspielen ein.

Acclaim entertainment, inc

Super Videospiele-Hits aus den USA für das Nintendo Entertainment System®.

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

Rot vor Wut: Dem bösen Obermotz geht's an den Kragen (Mega Drive)

Der goldene Schuß ist Toaplan mit Fire Shark nicht gelungen

## IM RAUSCH DER EXTRAWAFFEN

# Arrow Flash

Eine horizontal, teils auch vertikal scrollende Spielfläche, haufenweise exzentrische Sprites, eine Prise Endgegner und eine große Portion Extrawaffen; das alles mit einstellbaren Schwierigkeitsgrad und Continue-Option versüßt — nach diesem Rezept läßt sich ein Ballerspiel mühelos zusammenkocheln. "Arrow Flash" wartet mit ein paar zusätzlichen Spielelementen auf: Mit einer Feuertaste wird normal gefeuert, die zweite wurde mit der Sonderwaffe (dem Arrow Flash) belegt, mit der dritten schließlich verwandelt man sich vom fliegenden Kampfroboter zum schnittigen Raumgleiter und zurück. Großartige Unterschiede in Flugverhalten und Feuerkraft gibt's zwischen den beiden Gestalten anfangs nicht, erst wenn einige Extrawaffen gesammelt wurden oder ein Arrowflash den Lauf verläßt, macht er sich bemerkbar. So kann man als Roboter mit aktiviertem Flash einige Sekunden als flammender Komet durch den Bildschirm fetzen, als Raumgleiter spuckt man eine Extraladung todbringender Geschosse. Drei Flashs hat man zu Beginn, weitere können eingesammelt werden. Der Feindflug beginnt konventionell, ab Level 2 wird's ungewöhnlich: Geschwindigkeit und Richtung des Scrolling ändert sich, der Hintergrund zeigt Lavastrukturen, bunt fließende Alpha-Wellen oder neblige Wolkenfetzen. Auch die Endgegner haben manch bösartige Überraschung parat... *wi*

Geht so

Den unspektakulären ersten Level hätten sich die "Arrow-Flash"-Macher sparen können, ab dem zweiten darf gestaunt werden. Die abgedrehten Grafiken und Situationen können zwar nicht ganz über die nervigen Schwankungen des Schwierigkeitsgrads und das teils auftretende Sprite-Wirrwarr hinwegtäuschen, haben das Spiel aber klar über den Ballerdurchschnitt. Auch den Soundeffekten und der Musik gelingt es, den Spieler ab und an aus dem stumpfen Ballerrausch zu reißen. Leider waren die Tester scheinbar gerade im Urlaub, Arrow Flash wirkt stellenweise unausgewogen und zusammengeschustert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 58%**

Grafik: 64% Sound: 60% Schwierigkeit: leicht

## STROHFEUER

# Fire Shark

Wurde Toaplans Arcade-Hit "Tatsujin/Truxton" noch von Sega für das Mega Drive umgesetzt, haben die japanischen Spieleerfinder ihren Vertikal-Scroller "Fire Shark" eigenhändig adaptiert. Die Ähnlichkeiten zum Vorgänger sind unübersehbar. So wurde erneut auf der rechten Seite Platz für Anzeigen gelassen, während auf dem restlichen Bildschirm zehn Levels lang die Action tobt.

Die Handlung hat man vom Weltraum auf die Erde verlagert, als Ausgleich wurde das Extrawaffensystem übernommen. Manche Gegner (meist die etwas wuchtigeren) hinterlassen bestimmte Symbole. Das "S" steht für mehr Beweglichkeit, das "P" für verbesserte Schußkraft. Nach jedem vierten aufgesammelten P-Symbol wird die aktuelle Waffe um eine Stufe aufgepeppt. Mit farblich gekennzeichneten Symbolen schaltet man zwischen den drei verfügbaren Schußwaffen um. Die blauen Quader sorgen für einen Fächerschuß. Ihm fehlt es zwar etwas an Durchschlagskraft, dafür ist seine Breitenwirkung ganz ordentlich. Rot zaubert einen mächtigen Flammenwerfer herbei, während grün für ein laserähnliches Geschoß sorgt. Diese beiden Waffen bringen den getroffenen Gegner meist schnell zur Explosion, dekken aber in der kleinen Ausbaustufe nur ein begrenztes Gebiet ab. Wer die Augen offenhält, entdeckt ab und zu sogar ein oder mehrere Extraleben. *mg*

Geht so

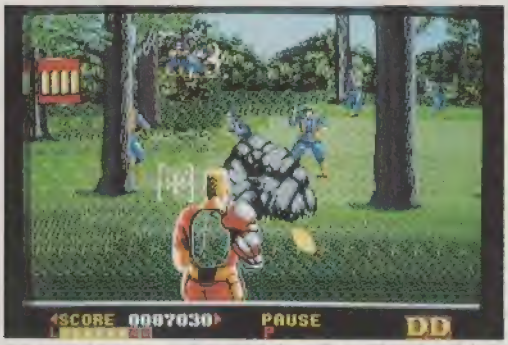
Ich habe den Eindruck, Fire Shark ist nicht der Nachfolger, sondern der Vorgänger von Tatsujin. Mir gefällt die Weltraumvariante jedenfalls deutlich besser. Fire Shark weist zwar keine gröberen Schnitzer auf, spielt sich ganz gut, ist aber ziemlich eintonig — trotz zehn Levels. Angriffsformationen, Feinde sowie Grafik wiederholen sich recht oft, und eindrucksvolle Riesengegner à la Tatsujin tauchen hier kaum auf. Lobenswert ist allerdings, daß Fire Shark auf Stufe "Easy" (wird in dem üppigen Option-Menü eingestellt) wirklich einfach ist. Zusammen mit den zehn Continues dürften auch Greenhorns weit kommen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Toaplan, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 59%**

Grafik: 60% Sound: 50% Schwierigkeit: einstellbar



Duke muß viele Gegner schaffen und dieses Extra raffen (Mega Drive)

## SEID NETT ZUEINANDER

# Dynamite Duke

Ein Mann, ein Maschinengewehr, eine Mission: Unser Held Duke trägt nicht umsonst den schönen Vornamen "Dynamite". In sieben horizontal scrollenden Levels hat er die schlichte Aufgabe, möglichst alle auftauchenden Gegner zu treffen, bevor deren Geschosse ihn in Mitleidenschaft ziehen. Die Rükkenpartie des Duke-Sprites ist praktischerweise durchsichtig, damit auch ja kein Schurke übersehen wird. Bei den Endgegnern am Ende jeder Stufe ist ein bißchen mehr gefragt als beharrliches Ballern. Hier muß Duke auch mit Fußtritten und Fausthieben glänzen, um den Tunichtgut gen Boden zu schicken. Außerdem könnt Ihr Euch ducken, um Attacken des unfreundlichen Gegenübers auszuweichen. Neben den Pixelbösewichtern kann man durch beharrlichen Beschuß auch diverse Elemente der Hintergrundgrafik in die Luft jagen und wird dafür oft mit einem Extra honoriert. Das Erlegen so trivialer Gegenstände wie Parkuhr, Hydrant oder Schreibtisch wird mit praktischen Dingen wie Zusatzmunition, Lebensenergie-Renovierung, Bonus-Smartbomb, kugelsicherer Weste, besserer Waffe oder vorübergehendem Dauerfeuer belohnt. Ihr habt zu Beginn die Wahl zwischen vier Schwierigkeitsgraden (von "läppisch" bis "unmöglich") außerdem spendierten die Programmierer zwei Continues zur Verlängerung des Aufenthalts im zuletzt erreichten Level. *hl*

Schau an, ein Vertreter der "Operation Sowieso"-Spezies. Bei Dynamite Duke steuert man allerdings neben dem Fadenkreuz auch die dazugehörende Spielfigur über den Bildschirm. Das schlicht wirkende Dauerballer-Spielprinzip wurde hier sehr geschickt umgesetzt. Die fair gestalteten Levels und vor allem die vielen sinnvollen Extras kurbeln den Motivationsausstoß gewaltig an. Das Modul ist aber nur Actionfans mit starken Nerven zu empfehlen, denn das Umschießen von Soldaten dürfte so manchem gegen den Strich gehen. Dem Moralmalus zum Trotz: spielerisch wird gehobene Action-Qualität geboten.

**STECKBRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 73%**

Grafik: 61% Sound: 68% Schwierigkeit: einstellbar

TOP
SEGA
Mega-Drive
Games
Mehr Spiel(e)
für's Geld!
Wie ?
einfach anrufen:
OCP
GAMESHOP
Südring 29
8401 Altaglofsheim
Tel.: 0 94 53 / 12 95

GB
GORDON BOYD
HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB
Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15
Telefon 06721/35302

| Titel | AM | ST | PC |
|---|---|---|---|
| A 10 Tank Killer | 89.95 | — | 89.95 |
| BSS Jane Seymour | 67.30 | 67.30 | — |
| Buck Rogers | 75.90 | — | 75.99 |
| Conquest/Camelot | 99.00 | 99.00 | 99.00 |
| Captive | 64.90 | 64.90 | — |
| Champions of Raj | 74.90 | 74.90 | — |
| F 19 Stealth Fighter | 77.00 | 79.60 | — |
| Gremlins 2 | 64.90 | 64.90 | 64.90 |
| Immortal | 59.50 | 59.50 | 59.50 |
| Invest | 63.40 | — | — |
| Fatal Heritage | 74.70 | — | — |
| Flood | 59.20 | 59.20 | — |
| Operation Stealth | 74.70 | 74.70 | — |
| M.U.D.S. | auf Anfrage | | |
| Trans World | 59.90 | 69.90 | 77.90 |
| Secret Monkey Island | 69.90 | 77.40 | 66.90 |
| Space Rogue | a.A. | 71.40 | 76.95 |
| Space Quest 4 | — | — | 99.00 |
| Kings Quest 5 | — | — | 99.00 |
| Wings | 78.60 | — | — |
| Wing Commander AT | — | — | 84.20 |
| Stormovik | — | — | 74.90 |
| Speicher-Erweiterung A500 | | | |
| 512K mit Uhr, abschaltbar | | | 99.90 |
| 3.5" Disketten (Bulk) 50er Pack | | | 55.00 |

Druckfehler u. Preisänderungen vorbehalten.

ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG
SOFTWARE-CORNER
DIE SENSATION IN MANNHEIM
WIR
VERLEIHEN
SOFTWARE
ab DM 5,– pro Tag
FÜR DIE SYSTEME:
• AMIGA • IBM-KOMPATIBLE • GAME BOY
• ATARI ST • COMMODORE C 64 • PC-ENGINE
Öffnungszeiten Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr 15.00 Uhr - 22.00 Uhr
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr
SOFTWARE-CORNER Inh. O. Neuen
Augartenstr. 6 6800 Mannheim 1, Tel.: 0621-402387, Fax: 0621-444773

HUDSON HAT'S

# Aero Blasters

Von der großen Welle horizontal scrollender Ballereien blieb die PC-Engine bis heute verschont. Grund genug für die Software-Spezialisten von Hudson, einmal tief in die Trickkiste zu greifen, um die ultimative Actionorgie zu erschaffen. Kein wichtiges und bewährtes Spielelement durfte fehlen: Sechs Levels (scrollen teilweise auch schräg und vertikal), massenweise Feindsprites, ungewöhnliche Endgegner und eine knackige Anzahl verschiedener Extrawaffen, wurden auf ein Modul mit dem Allerweltsnamen "Aero Blasters" gebannt. Eine Beam-Waffe (seit "R-Type" gerne zum "finalen Rettungsschuß" gegen besonders bösartige Endgegner eingesetzt) und die zahlreichen Extras, die aus Containern herausgeschossen werden, muß der Spieler bei Aero Blasters ebenfalls nicht missen. Unter dem Schlachtruf "Finger weg!" kämpft man deshalb im hektischen Zweispielermodus eher um die "Speed-Ups", "Power-Ups" und "6-Ways", als gegen den Feind. Spätere Abschnitte

Super!

Auf den ersten Blick unterscheidet sich der Horizontal-Scroller mit dem biederen Namen "Aero Blasters" durch nichts von den zahlreichen Konkurrenzballereien. Hat man das Pad jedoch erst einmal in die Hand genommen und dem Mitstreiter einen Platz angeboten, beginnt die PC-Engine förmlich zu kochen — Dank Hudson tummeln sich Raumjäger und Fire-and-Forget-Raketen in gewaltigen Mengen auf dem Bildschirm, scrollt der hübsche Hintergrund in mehreren Ebenen und alle Richtungen; teils wird's so schnell, daß das geübte Auge kaum noch mitkommt. Da auch am Playtesting und an den Ideen nicht geknausert wurde, Flexibilität und kühler Kopf des Spielers voll gefordert werden, gehört Aero Blasters zum Besten, was in diesem Jahr an Action aufs Modul gebannt wurde.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

**PC-ENGINE** **79%**

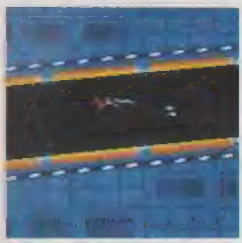
Grafik: 81% Sound: 64% Schwierigkeit: mittel

Gut!

Nachdem die Teufelskerle von Hudson Soft bei den vertikal scrollenden Ballerspielen mit "Gunhed" und "Super Star Soldier" bereits zwei Meilensteine gesetzt haben, erteilen sie jetzt all den anderen Engine-Programmierern eine Lehrstunde in Sachen "technische Realisierung eines Horizontal-Scrollers". Auf dem Bildschirm werden x-fach Parallax-Scrolling und tonnenweise Riesen-Sprites geboten. Nichts flackert, kein Geschwindigkeitsverlust. Zum ersten Mal seit "Afterburner" hinterlassen eigene Geschosse und getroffene Gegner nicht nur Explosionen, sondern ziehen einen eindrucksvollen Schweif aus Rauch hinter sich her. Hudson Soft hat aber nicht nur technisch ins Schwarze getroffen, sondern sorgt auch spielerisch für Kurzweil (nicht nur dank dem tollen Zweispielermodus). Schiebt Ihr Aero Blasters in den Modulschacht, macht Euer Adrenalinspiegel einen gewaltigen Satz nach oben.

Alles Gute kommt von oben: Endgegner im Anmarsch (PC-Engine)

Über den Wolken: von wegen grenzenloser Freiheit... (PC-Engine)



Gib Gas: die Engpassagen-Sequenz (PC-Engine)

finsterer Höhlenwelten verdammen jedoch auch die beste Extrawaffe zur Nutzlosigkeit: Nur pfeilschnelle Reflexe bringen den eigenen Flitzer (auf haarsträubende Geschwindigkeit beschleunigt) sicher durch Engpässe und Labyrinthsektionen. Aero Blasters besitzt außerdem eine Continue-Funktion; um die Credits dürfen sich die beiden Spieler ebenfalls balgen. *wi*

Anzeige

# The Best.

**Lieber Spiel-Experte,**

*das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen !*

| | |
|---|---|
| **Amiga500 Erweiterung auf 1MB** | **119** |
| **Soundblaster Card PC** | **399** |

| **Disketten only:** | 64 | AM | ST | PC |
|---|---|---|---|---|
| # = auch auf PC 3.5" zu haben (angeben) | | | | |
| 1M = für Amiga nur mit Speichererw. | | | | |
| 4-D Sports Boxing # | | 69 | 69 | 69 |
| Accolade in Action | 51 | 77 | 81 | 77 |
| Action Concept | | 73 | 73 | |
| Adv. Tact. Fighter 2 # | | 73 | 73 | 73 |
| Alcatraz # | | 68 | 68 | 68 |
| Alpha Waves # | | 63 | 63 | 63 |
| Altered Destiny # | | 68 | | 81 |
| Antares | | 69 | 69 | |
| Armada 2525 | | 81 | 81 | 81 |
| B.A.T. # | 57 | 81 | 81 | 81 |
| Back to Future 2 # | 39 | 68 | 68 | 68 |
| Badlands # | 36 | 53 | 61 | 61 |
| Bandit Kings of China # | | 77 | | 77 |
| Battle Command # | | 68 | 68 | 76 |
| Battle of Britain # | | 81 | 81 | 81 |
| Battle Isle # | | 73 | 73 | 73 |
| Battle Storm # | 39 | 65 | 65 | 65 |
| Big Business # | | 69 | 57 | 65 |
| Billy the Kid # | | 63 | 63 | 73 |
| Blue Max War Ace # | | 89 | 89 | 89 |
| Born on 4th July | 43 | 73 | 73 | |
| Brain Blasters # | 41 | 65 | 57 | 57 |
| Brute Force | 42 | 73 | 73 | |
| Buck Rogers (1M) # | 65 | 81 | 81 | 81 |
| Cadaver | | 73 | 68 | 68 |
| Captive # | | 65 | 65 | 81 |
| Car Vup | | 68 | 69 | 69 |
| Carthago | | 65 | 51 | 73 |
| Celica GT4 Rallcy | | 65 | 65 | |
| Challengers # | 57 | 81 | 81 | 81 |
| Champs Kryn (1M) # | 65 | 73 | 81 | 77 |
| Commando War | | 73 | 73 | |
| Corporation | | 65 | 65 | 73 |
| Cougar Force # | | 49 | 49 | 69 |
| Course Azure (1M) # | 65 | 77 | 81 | 77 |
| Covert Action # | | | | 105 |
| Crime Time # | 38 | 61 | 61 | 68 |
| Crime Wave 2001 # | | 65 | 65 | 77 |
| Cruise for Corps | | 65 | 65 | 65 |
| Das Boot # | | 90 | 90 | 90 |
| Das Strandeglas | | 81 | 73 | 81 |
| Death Trap | | 73 | 73 | |
| Dick Tracy # | 41 | 69 | 69 | 69 |
| Die Hard # | 51 | 65 | 65 | 65 |
| Dirty Harry Calahan | 43 | 73 | 73 | 73 |
| Dragon Flight | 49 | 77 | 85 | 85 |
| Duck Tales # | 43 | 73 | 73 | 73 |
| Eco Phantoms | | 73 | 73 | |
| Elvira # | | 81 | 81 | 77 |
| Enchanted Land | | 73 | 73 | |
| Epic # | | 68 | 68 | 81 |
| Epyx Sporting Golds # | | 65 | 68 | 68 |
| Exile | 43 | 73 | 73 | |
| Eye of Beholder (1M) # | | 97 | | 97 |
| F-19 Stealth Fighter # | 51 | 81 | 81 | 99 |
| Final Battle | | 65 | 65 | |
| Firestone | 41 | 57 | 57 | 73 |
| Flight of Intruder EGA | | 95 | 95 | 95 |
| FS ATP Boeing | | | | 113 |
| Flood | | 73 | 73 | |
| Future Basketball | | 65 | 65 | |
| Future Classics # | | 57 | 57 | 57 |
| Gates of Dawn | | 73 | 73 | 81 |
| Gazzas Soccer 2 # | 41 | 65 | 65 | 73 |
| Geisha (Emmanu. 2) # | | 69 | 69 | 76 |
| Godfather | 43 | 73 | 73 | |
| Gold of Aztecs | 39 | 65 | 51 | 65 |
| Golden Axe | 41 | 73 | 73 | 73 |
| Goofy - Schnellzug # | 43 | 73 | 73 | 73 |
| Great Courts 2 # | | 73 | 73 | 73 |
| Gremlins 2 # | 41 | 68 | 49 | 68 |
| Grimblood | | 68 | 68 | |
| Guns & Butter Glob.D # | | 85 | 85 | 85 |
| Gunship # | 54 | 65 | 65 | 92 |
| Heart of China # | | | | 108 |
| Helter Skelter | 38 | 49 | 49 | 65 |
| Heroes Quest (1M) # | | 89 | 89 | 97 |
| Horror Zombies | | 68 | 68 | 68 |
| Hunt Red October 2 # | 43 | 65 | 65 | 73 |
| Hydra # | 41 | 69 | 69 | 69 |
| Imperium 2020 # | | 73 | 73 | 81 |
| Industrial Rebound # | | 57 | 57 | 65 |
| Indy 500 Race # | | 73 | 73 | 73 |
| Intern. 3D Tennis | 35 | 73 | 65 | |
| Int. Soccer Challenge | 57 | 65 | 65 | 81 |
| Invest # | 41 | 63 | 57 | 73 |
| James Pond | | 68 | 68 | |
| Jenseits von Indien | | 73 | 73 | 73 |
| Judge Dread 2 | 43 | 73 | 73 | |
| Jupiters Masterdrive | | 73 | 57 | |
| Keep' Up Jones # | | | | 73 |
| Khalaan # | | 73 | 73 | 73 |
| Kick Boxing # | | | 81 | 81 |
| Kicker | | 73 | 73 | 73 |
| Kings Bounty # | 53 | 81 | | 77 |
| Kings Quest 5 # | | | | 97 |
| Klax # | 38 | 49 | 49 | 63 |
| Knights of Legend # | 51 | 77 | 77 | 77 |
| Knights of the Sky # | | | | 105 |
| Legend Billy Boander # | | 68 | 68 | 68 |
| Legend of Faerghail # | | 73 | 73 | 81 |
| Legend of Lost | | 69 | 69 | |
| L. S. Larry 3 (1M) # | | 103 | 95 | 97 |
| Lemmings # | | 73 | 73 | 73 |
| Leitrix # | 36 | 65 | 65 | 65 |
| LHX Attack Chopp. # | | 99 | 99 | 99 |
| Life & Death # | | 65 | 73 | 68 |
| Lightspeed # | | | | 108 |
| Line of Fire | 41 | 73 | 73 | |
| Lone Wolf | 43 | 65 | 65 | |
| Loom # | | 81 | 81 | 81 |
| Loopz # | 38 | 53 | 53 | 68 |
| Lord of the Rings # | 73 | 81 | | 96 |
| Lords of the Sea | | 73 | 73 | |
| Louis Esprit Chall. | 39 | 65 | 65 | 73 |
| Lupo Alberto | 41 | 73 | | |
| M1 Tank Platoon # | | 81 | 81 | 81 |
| Magic Land | | 81 | | 81 |
| Masterblazer # | | 73 | 73 | 81 |
| Metal Masters # | | 63 | 63 | 63 |
| Midnight Resistance | 38 | 63 | 63 | |
| Midwinter # | | 73 | 73 | 81 |
| Mig-29 Fulcrum | | 73 | 73 | 73 |
| Monty Pythons # | 41 | 51 | 51 | 73 |
| Moonblaster # | | 57 | 57 | 57 |
| Moonshine Racer # | | 73 | 73 | 73 |
| M. U. D. Sports # | | 73 | 73 | 81 |
| Mystical # | | 68 | 68 | 68 |
| Nam 1965-1975 # | | 73 | 73 | 73 |
| Narc # | 39 | 61 | 61 | 69 |
| Night Dawn | 43 | 81 | 57 | |
| Night Hunter # | | 73 | 73 | 73 |
| Nightshift # | 41 | 57 | 57 | 57 |
| Nitro | | 65 | 65 | |
| Off Road Racer | 39 | 65 | 73 | 73 |
| Oils Well # | | | | 68 |
| On the Road # | | 77 | 73 | 73 |
| Oops-Up! | | 65 | 73 | 73 |
| Operation Stealth # | | 65 | 65 | 77 |
| Oriental Heroe # | 43 | 73 | 73 | 73 |
| Outboard # | | 73 | 73 | 73 |
| Outlands # | 36 | 73 | 73 | 73 |
| Over the Net Volley | | 65 | | |
| Pang # | 45 | 68 | 68 | 68 |
| Panza Kickboxing # | | 81 | 81 | 81 |
| Paradroid 90 | | 65 | 65 | |
| PGA Tour Golf # | | 73 | 73 | 73 |
| Pick n Pile # | | 73 | 57 | 73 |
| Pirates | 51 | 65 | 65 | 73 |
| Plotting Puzzle | 38 | 68 | 68 | 73 |
| Pool Radiance (1M) # | 62 | 62 | 69 | 65 |
| Populous # | | 65 | 65 | 65 |
| Ports of Call # | | 68 | | 93 |
| Powermonger # | | 81 | 81 | 81 |
| PowerPack | | 65 | 65 | 77 |
| Prince of Persia # | | 73 | 73 | 81 |
| Private Property # | 57 | 57 | 57 | 65 |
| Project Prometheus # | | 80 | 80 | 80 |
| Projectyle | | 73 | 73 | |
| Puzznic | 42 | 68 | 68 | |
| Python # | 43 | 73 | 73 | 73 |
| Q8 Rallcy Ford | 49 | 65 | 65 | 65 |
| Quest for Glory # | | 108 | 108 | 97 |
| R-Type 2 # | 43 | 73 | 73 | 81 |
| Ra Strategie # | 32 | 57 | 57 | 65 |
| Railroad Tycoon # | | 97 | 97 | 99 |
| Ramrod | | 73 | 73 | |
| RanXerox # | 42 | 73 | 73 | 73 |
| Rat Pack # | 65 | 73 | 73 | 73 |
| Reach for the Sky # | | 85 | 85 | 85 |
| Red Phoenix # | | 85 | 85 | 85 |
| Roederel | 38 | 59 | 47 | 57 |
| Rick Dangerous 2 | 39 | 65 | 65 | 65 |
| Riders of Rohan # | | 68 | 73 | 73 |
| Robocop 2 | 38 | 63 | 63 | |
| Robot Commander | | 59 | | 61 |
| Rocky Horror P. Show | | 73 | 73 | |
| Rod-Land | 43 | 73 | 73 | |
| Rogue Trooper | | 65 | 65 | |
| Rorkes Drift | | 73 | 73 | |
| Rubicon | 43 | 73 | 73 | |
| Saint Dragon | 41 | 68 | 65 | |
| Samurai # | | 81 | 81 | 81 |
| Sarakon | 38 | 63 | 63 | |
| Second World # | 27 | 54 | 54 | 65 |
| Sect. Monkey Isl. dt. | 65 | 97 | 97 | 97 |
| Secret Silver Blades # | 65 | 81 | | 73 |
| Secret Weapon of Luftw. | | 85 | 85 | 85 |
| Shadow Sorcerer # | | 85 | 85 | 85 |
| Sherman M4 Tank # | | 73 | 73 | 73 |
| Shockwave | | 65 | 73 | 73 |
| Silent Service 2 # | | 81 | | 92 |
| SimCity # | 45 | 76 | 76 | 76 |
| SimEarth # | | 99 | 99 | 99 |
| Similcra | | 65 | 65 | |
| Skulls & Crossbone # | 36 | 65 | 65 | 65 |
| Sky Cabbie | 42 | 73 | 73 | 73 |
| Space Rogue (Elite 2) | 51 | 81 | 77 | 77 |
| Special Crime Inves. | 41 | 69 | 69 | |
| Speedball 2 | | 73 | 73 | 77 |
| Spiderman | 43 | 65 | 51 | 73 |
| Spindizzy 2 Worlds | | 65 | 65 | 73 |
| Spirit of Excalibur # | | 73 | 73 | 73 |
| Star Command | 65 | 77 | 77 | 89 |
| Star Control # | 57 | 65 | 73 | 73 |
| Starlord # | 41 | 73 | 73 | 73 |
| S.T.U.N. Runner # | 38 | 63 | 63 | 76 |
| Subbuteo # | 39 | 57 | 57 | 73 |
| Supremacy # | 41 | 77 | 65 | 97 |
| Suzuki Team | 43 | 73 | 73 | |
| Team Yankee # | | 77 | 77 | 93 |
| Teenage Mut. Ninja # | 41 | 68 | 68 | 81 |
| Tempus | | 103 | 103 | 103 |
| Tentacle # | | 73 | 73 | 73 |
| The Fools Errand # | | 81 | | 81 |
| The Keep | | 73 | 73 | |
| The Light Corridor # | | 61 | 61 | 73 |
| The Lost Patrol # | | 63 | 65 | 65 |
| The Power Puzzle | | 73 | 73 | 73 |
| The Teller | | 73 | 73 | |
| Thunder Jaws # | 38 | 69 | 69 | 69 |
| Tie Break Tennis | 38 | 68 | 68 | 68 |
| Tilt | 42 | 63 | 63 | |
| Time Machine | 39 | 65 | 65 | |
| Time Racer # | | 73 | 73 | 73 |
| TNT Compilation | 49 | 68 | 68 | |
| Total Recall # | 42 | 68 | 68 | 76 |
| Track Suit P.M. 2 # | 41 | 73 | 73 | 73 |
| Turrican | 41 | 57 | 57 | |
| TV Sports Basketball | 65 | 77 | 77 | 95 |
| Twin World # | | 73 | 57 | 73 |
| Ultima 6 # | 73 | 86 | 86 | 85 |
| Ultima Savage Emp. | | 108 | 108 | 85 |
| Univers. Mil. Sim. 2 # | | 73 | 81 | 85 |
| U.N. Squadron # | 41 | 65 | 65 | 68 |
| US Cop # | 41 | 73 | 73 | 81 |
| Vaxine # | | 65 | 65 | 65 |
| Voodoo Nightmare | | 65 | 65 | |
| War Jeep | | 65 | 65 | |
| Wayne Gretzky Icch. 2 # | | | | 85 |
| WetTris # | 43 | 63 | 69 | 63 |
| Wheels on Fire | 49 | 76 | 76 | |
| White Shark | | 73 | 73 | 73 |
| Wildfire # | | 73 | 73 | 85 |
| Wing Commander # | | 85 | 85 | 85 |
| Wings FlugSim (1M) | | 73 | 73 | 77 |
| Wings of Death | | 69 | 69 | |
| Wings of Fury FS # | | 65 | 51 | 51 |
| Wolfpack # | | 85 | 73 | 85 |
| Wonderland (1M) | | 77 | 77 | 95 |
| Wonder World Saga | | 81 | 81 | 81 |
| World Boxing Man. | 42 | 53 | 53 | 53 |
| Wrath of Demons # | 43 | 73 | 73 | 73 |
| Xiphos # | 42 | 65 | 65 | 73 |
| Z-Out | | 65 | 65 | |

## Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen können. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos !

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestellleitgang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen + oder -, Irrtümer und Teillieferungen sind immer vorbehalten

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8,- und gerne auch sehr preiswert ins Ausland ( A / FL / CH / NL / L / B u.a.) (+14% dts. Steuer, + DM 16,-). In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern (Anzeigen-/Listen-Preise zuzügl. DM 6,-).

Drucklegung: 10. 12. 90 für pp
Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

# FUNTASTIC ComputerWare

***Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt's mehr ?***

*Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken. Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.*

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis 15 Uhr Zu anderen Zeiten (z.B. am Abend oder an den Wochenden) gibt's den telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich. Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

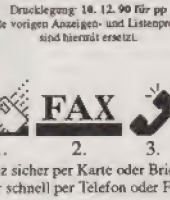
Vielen Dank.

**FUNTASTIC ComputerWare**
**Fachversand GmbH**
**Postbox 14 02 09**
**Müllerstraße 44**
**D - 8000 München 5**
**Tel. 089 - 260 95 93**
**Fax 089 - 268 138**

**FAX**

1. 2. 3.

Ganz sicher per Karte oder Brief. Sehr schnell per Telefon oder Fax



Wonderboy in seinem ursprünglichen Outfit (PC-Engine)

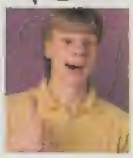
Technisch toll, aber spielerisch etwas zu alt: Gauntlet (Master System)

## WONDERBOY AT ITS BEST

# Dragon's Curse

Auch wenn der Name nicht ganz stimmt: Hudson Softs "Dragon's Curse" ist die pixelgenaue Umsetzung der Master-System-Hits "Wonderboy 3: The Dragon's Trap". Das Action-Adventure knüpft genau da an, wo das Vorgängerspiel "Super Wonderboy in Wonderland" aufhörte. Als der Wunderknabe endlich den blauen Drachen besiegt hat, verwandelt er sich selber in einen Flammenfaucher. In dieser Gestalt müßt Ihr Euch zunächst vorankämpfen. Während des Abenteuers macht Ihr allerdings mehrere Verwandlungen durch. Die Evolution führt Euch vom Drachen, über Fisch, Maus, Löwe und Vogel bis hin zum ursprünglichen Wonderboy-Outfit. Die aktuelle Erscheinung wirkt sich gewaltig auf Eure Fähigkeiten aus. So kann der Fisch z.B. prima unter Wasser schwimmen, während die Maus senkrechte Wände hochkraxelt. Darauf gründen sich viele Puzzles in Dragon's Curse, das im Gegensatz zum Vorgänger deutlich mehr Action-Adventure als Geschicklichkeitsspiel ist. Durch das Sammeln von Gold (damit kauft man jede Menge Extrawaffen, Schwerter, Schilder und Rüstungen) und das Plaudern mit Stadtbewohnern machen sich sogar Rollenspielelemente breit. Neben den offiziellen Geldlieferanten (Monster und andere Bösewichte) und Einkaufszentren gibt es jede Menge versteckte Hilfen und Helfer. Ein Paßwort erleichert die Suche nach dem "wahren Ich". *mg*

Super!



Eines der besten Spiele für das Master System wurde von Hudson Soft fehlerfrei umgesetzt. Darüber hinaus hat man die Grafik etwas aufgepeppt und das Scrolling auf tadelloses PC-Engine-Niveau gebracht. Für mich ist Wonderboy 3 mit Abstand das beste Spiel der Erfolgsserie. Die Mischung aus anspruchsvoller Action, intelligenten Puzzles und leichten Rollspielelementen ist den Designern hervorragend geglückt. Insbesondere die verschiedenen Wonderboy-Outfits bieten viel Spielraum für abwechslungsreiche und originelle Levels. Die teils japanischen Bildschirmtexte sind verschmerzbar.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

**PC-ENGINE 81%**

Grafik: 69% Sound: 61% Schwierigkeit: mittel

## VETERANEN LEBEN LÄNGER

# Gauntlet

Umsetzungen von Automatenveteranen scheinen im Moment Hochkonjunktur zu haben. Neueste Episode aus dem Film "Altbewährtes aufgewärmt" ist die Gauntlet-Version für das Sega Mastersystem. Am Spielprinzip hat sich seit dem Automatenvorbild kaum etwas geändert. Mit bis zu zwei Spielern könnt Ihr Euch in einem Haufen Labyrinthe, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, mit Monstern herumprügeln. Eure Helden, die Ihr auf der actionhaltigen Reise steuert, könnt Ihr Euch aus vier verschiedenen Figuren am Anfang des Spieles aussuchen. Da gibt es einen dicken Barbaren, der gut zuhauen kann, eine wehrhafte Walküre, einen flinken Elfen und einen weisen Zaubermann. Das Ziel ist, heil aus einem Stockwerk zum nächsten zu gelangen. Die Monster, die Euch daran hindern wollen, entspringen speziellen Generatoren. Zerstört Ihr diese, versiegt der stetige Feindesstrom. Berührungen mit Feinden ziehen Euren Prügelknaben Energie ab, die Ihr aber mit Nahrungsmitteln, die im Dungeon liegen, wieder auffrischen könnt. Zusätzlich könnt Ihr mit eingesammelten Schätzen das persönliche Punktekonto anheben. Schlüssel öffnen Türen, besondere magische Tränke putzen auf Knopfdruck, je nach eigener Spielfigur, mehr oder weniger viele Monster gleichzeitig vom Bildschirm. Je höher die erreichte Spielstufe, desto fieser werden die Feinde. *mh*

Geht so

Technisch macht die Gauntlet-Version auf dem Master System gar keine schlechte Figur. Prächtige Farben, hübsche Sprites und eine gelungene Adaption des Original-Automatensounds sprechen eigentlich für Gauntlet. Leider ist das Programm spielerisch auf dem Stand vor vier Jahren stehengeblieben. Während andere Gauntlet-Fassungen mit neuen Spielelementen aufwarten (z.B. die amerikanische NES-Fassung), wurde dies leider beim Master System versäumt. Die Folge: Schon nach kurzer Zeit stellen sich die ersten Ermüdungserscheinungen ein, und das Modul verschwindet im Regal.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM 63%**

Grafik: 60% Sound: 73% Schwierigkeit: mittel

Mit den Grillrobotern ist nicht zu spaßen (Master System)

Ob blond, ob braun — Danan verhaut Frau'n (Master System)

## SALTO IMMORTALE

# Imp. Mission

In grauer Vorzeit (nämlich Anno Domini 1984) bescherte das Software-Haus Epyx der Software-Szene einen Hit. Noch nie hatte ein Sprite einen derart fantastischen Salto geschlagen. Noch nie hatte ein C 64 so markerschütternd geschrieen. Noch nie waren Roboter so fies gewesen. "Impossible Mission" war ein Spiel, mit dem man Freundin, Eltern und andere Ungläubige zu ehrfürchtigem Staunen bringen konnte ("Er kann sprechen! Hörst Du: Mein Computer kann sprechen!").

Die Master-System-Umsetzung hält sich sehr eng an das Original. Der Spieler ist auf der Suche nach dem durchgeknallten Elvon Atombender, der nicht nur die Erde vernichten will, sondern auch generell schlecht drauf ist. Elvin hat sich in einem unterirdischen Komplex verschanzt. Da er nicht alleine auf seinen Bau aufpassen kann, baute er Roboter, die jetzt digital und gnadenlos Patrouille marschieren. Eine Berührung mit ihnen ist tödlich.

Der Spieler muß im Gebäude nach Bilderschnipsel suchen, um an Elvin heranzukommen. Alles, was unser Held tun kann, um den Robotern zu entkommen: Er kann einen gezirkelten Salto über sie schlagen. Berührt das Sprite einen Roboter oder stürzt es in einen Abgrund, wird Zeit abgezogen. Hat man alle Schnipsel gefunden und richtig zusammengepuzzelt, darf man sich in die Höhle des Löwen/Elvin wagen. *al*

Trotz seines Alters ist Impossible Mission ein wirklich gutes Plattformspiel, das lange Zeit Spaß macht. Die Umsetzung ist sauber programmiert und gut gelungen: Vom Digi-Schrei bis zum letzten Butzel-Roboter ist alles da, was Elvins Herz begehrt; grafische Sensationen oder Soundorgien darf man natürlich nicht erwarten. Mir macht der Nachfolger "Impossible Mission II" zwar noch etwas mehr Spaß; doch da Impossible Mission erstens ein grundsolides Spiel ist und zweitens Software-Hits auf dem Master System immer seltener werden, sollte man sich den Kauf des Oldies überlegen. Bei dem Saltomortale...

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM 68 %**

Grafik: 58 % Sound: 54 % Schwierigkeit: mittel

## SCHOCK DEN AFFEN

# Danan

Würden sich menschenscheue Oberweise zur Meditation nicht grundsätzlich an sagenhaft versteckte Orte zurückziehen, müßten muskelbepackte Jungheroen auch nicht meilenweit latschen, nur um einen einzigen Ratschlag einzuholen. Spiele wie "Danan — The Jungle Fighter" würde es dann natürlich auch nicht mehr geben: Der Held, groß und schwertschwingend, die Gegner, zahlreich und dämlich, die Extras kommen serienmäßig in goldenen Schatztruhen, und der Level endet mit einem besonders miesen (und nicht ganz so dämlichen) Bösewicht. Danan ist da zu Hause, wo sich Gorilla und Schimpanse gute Nacht sagen: Der Dschungel scrollt von links nach rechts, Leitern und Kletterwände führen zudem in die Tiefe oder in schwindelerregende Höhe. Mit Säbelzahndolch und Tigerfellschurz beginnt Danan seine Suche nach dem Urwaldgelehrten Nian; bessere Waffen, hochmoderne Wecker (gegen das böse Zeitlimit), eine stärkende Schweinshaxe und kleine Tiersymbole sammeln sich jedoch im Lauf der Zeit auf einem abrufbaren Statusschirm an. Ab einer bestimmten Menge werden die Tiersymbole zur primitiven Smart-Bomb: Gürteltier, Adler oder Affe können herbeigerufen werden, um die bösen Feinde vom Bildschirm zu verjagen. Aber Vorsicht im Umgang mit Lebensenergie und Zeitvorrat: In der Wildnis gibt's kein Continue. *wi*

Danans unkompliziertes (und altbekanntes) Spielprinzip macht einem den Einstieg leicht, nach ein paar Proberunden hat man jedoch den Eindruck, bereits alles gesehen zu haben. Im ganzen ersten Level gibt's nur ein paar Kamikaze-Spatzen und zwei verschiedene Amazonentypen zu bekämpfen — das ist für ein Spiel dieses Jahrgangs doch recht ärmlich. Technisch und grafisch ist Danan nicht schlechter als die meisten anderen Hüpf- & Prügelspiele. Wem es bisher abging, sich im Lendenschurz durch die Landschaft zu meucheln, sei nicht abgeraten; der jugendfreie Alex Kidd bringt's jedoch besser.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM 56 %**

Grafik: 58 % Sound: 32 % Schwierigkeit: mittel

Grafikpracht in Grün: ein Froschkönig (NES)

Ein Road Blaster kennt keinen zähflüssigen Verkehr (Lynx)

## MUSKELMANN UND EDELSTAHL

# Ironsword

Kuros, der wackere Rittersmann aus "Wizard & Warriors" ist wieder da. Das NES-Spiel "Ironsword" von Acclaim schließt nahtlos an den ersten Teil an. Wie schon im ersten Teil zieht Kuros aus, um den bösen Zauberer Malkil zu vertrimmen. Diesmal hat Malkil die vier Elemente Wasser, Erde, Feuer und Luft unter seine magische Fuchtel gezwungen und stellt allerlei Unfug damit an. Spielerisch hat sich an Ironsword gegenüber dem Vorläufer nur wenig geändert. Hier wie dort kann Kuros per Knopfdruck rennen, mit dem Säbel zuhauen, sich ducken oder hüpfen. Zusätzlich darf Kuros mit Magie hantieren, die in Form von Zauberspruchrollen unterwegs gefunden oder in Shops gekauft werden kann. Magische Energie und Geld bekommt Ihr durch das Einsammeln von Gegenständen, dem Plündern von Schatztruhen und dem Umnieten von Monstern. Kuros, Angreifer und Gegenstände werden immer von einer Seitenansicht gezeigt. In jeder der Spielstufen sind einige Schatzkammern verborgen und ein spezieller Zauberspruch versteckt. Nur mit diesem Spezialzauber kann Kuros am Ende eines Levels den jeweiligen Obermotz erledigen.

Verliert der Ritter alle seine Bildschirmleben, braucht Ihr nicht gleich ins Joypad beißen. Im ersten Level gibt es eine Continue-Funktion, mit der Ihr zweimal neu starten könnt, später sorgt ein Paßwort für den Einstieg an alter Stelle. *mh*

*Geht so*

Ich kann mich noch gut an Wizard & Warrior erinnern, zwar war das Spielprinzip etwas altbacken, aber ich krame das Modul noch heute gerne raus. Leider macht Ironsword nicht ganz soviel Spaß wie der Vorläufer. Mir persönlich ist Ironsword ganz einfach eine Spur zu hektisch und streckenweise nicht fair. Da greifen permanent Scharen von Feindsprites an, und man hat kaum die Möglichkeit, sich erfolgreich und gezielt zur Wehr zu setzen. Die Folge ist der große Frust. Technisch strahlt Ironsword allerdings in hellem Licht. Wie schon beim Vorläufer sind die Grafiken super gelungen.

**STECK BRIEF**

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 120 Mark

**NES** **52%**

Grafik: 77% Sound: 60% Schwierigkeit: schwer

## STAU LASS NACH

# Road Blasters

Spannender als eine Führerscheinprüfung, tödlicher als ein Stau zur Hauptverkehrszeit: Der gute alte "Road Blasters"-Spielautomat gilt unter Kennern des Genres immer noch als bester Vertreter des Gib-Gas-und-Baller-Genres. Die taufrische Lynx-Umsetzung des Klassikers bietet alle Features des Spielhallenvorbilds. Ihr steuert einen roten Sportwagen über 50 futuristische Pisten, auf denen die Straßenverkehrsordnung außer Kraft gesetzt ist. Zu Spielbeginn darf man eine von drei Anfangsstrecken wählen, dann geht's mit quietschenden Reifen an den Start. Bei der kurvigen Fahrt stören lahme Sonntagsfahrer, die man mit einem beherzten Schuß aus der serienmäßigen Bordkanone von der Fahrspur befördert. Für Gefahr sorgen auch Geschütztürme am Streckenrand und Minen. Jede Kollision kostet wertvolle Zeit. Es gibt kein Crash-Limit, aber je länger Ihr für eine Strecke benötigt, desto mehr Benzin wird dabei verpulvert. Ist der Tank auf offener Strecke leer, wird das Spiel beendet. Bei der Lynx-Version darf man in diesem Fall mit der Continue-Option bei derselben Piste weitermachen. Um an Reserven mit dem kostbar bleifreien Naß zu kommen, solltet Ihr die grünen und roten Benzinkugeln aufsammeln. Manchmal wird Euch auch eine Extrawaffe zugeworfen, um die Stauprobleme besonders gründlich und nachhaltig zu beseitigen. *hl*

*Gut!*

Das Lynx kann hier die 3D-Muskeln spielen lassen: Dank des Spezialchips ist die perspektivische Darstellung von Fahrbahn und Sprites tadellos. Zur fehlerlos flüssigen Grafik kommt das unverwüstliche Spielprinzip. Steuerung und Leveldesign erweisen sich als gut und fair. Akustisch werden neben der flotten Musik ein paar gut verständliche Brocken digitalisierter Sprache gereicht. Lediglich die Endlos-Continues, bei denen die Punktzahl nicht auf Null zurückgesetzt wird, hätte man sich schenken sollen. Auf jeden Fall ist Road Blasters mein Lieblingsmodul fürs Lynx, handfeste Edel-Action für Unterwegs.

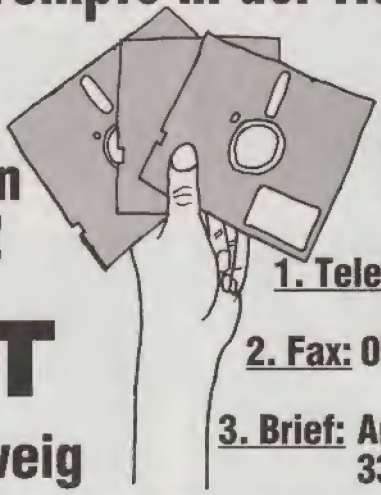
**STECK BRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark

**LYNX** **75%**

Grafik: 76% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

# Bei »Four Systems Computersoftware« haben SIE die Trümpfe in der Hand!



**Spiele + Anwendungen jeglicher Art!**

**JETZT in Braunschweig**

**Und so können Sie uns erreichen:**

**1. Telefon: 0531/797291**

**2. Fax: 0531/798271**

**3. Brief: Autorstr. 23 3300 Braunschweig**

**SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!**

**NEU !**

Die portable Videospiel-sensation aus Japan:
* P.C. "Handy" Engine GT

eingebauter, hochauflösender Farbbildschirm, läuft mit allen P.C. Engine Spielen!

Preis auf Anfrage!

Nach der Mega Drive jetzt SEGA'S neuester Geniestreich:
*** SEGA GAME GEAR**
portables Videospiel mit Farbbildschirm.
Diverse Spiele lieferbar, z.B.:
Monaco G.P., Columns, Pengo, Wonderboy, Sokoban, G-Loc.
Weitere Neuheiten angekündigt.

Rufen Sie uns an, oder kostenlosen Gesamtkatalog anfordern!
Tel.: 0 53 22 / 54 081

Neues Jahr, neue Spiele, z.B.:

**MEGA DRIVE**
Micky Mouse, Shadow Dancer, Sword of Vermillion, Adventure, Elemental Master, Gain Ground, Darius II, Hard Drivin und viele mehr!

**P.C. ENGINE**
Bomberman, Out Run, Thunderblade, Bruce Lee Kung Fu, Zipang, Saint Dragon, Flying Shark, Aeroblaster und viele mehr!

**Außerdem neue Spiele für:**
GAMEBOY, NINTENDO, ENTERTAINMENT SYSTEM, SEGA MASTER SYSTEM, LYNX, SNK NEO GEO, AMIGA, MS-DOS PC

**CWM Computerversand und -shop**

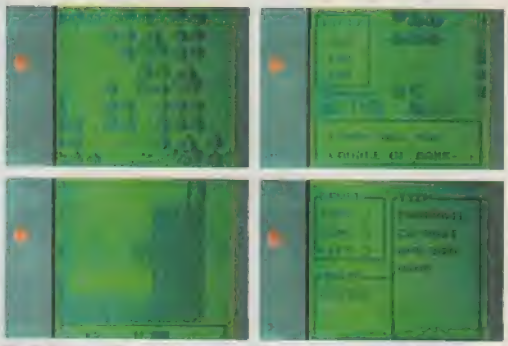
CWM

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

CWM

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. ,Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

60000 harte Dollars und keine Zeit für einen Urlaub (Lynx)



Ein Paßwort gibt's meist von einem Stadtbewohner (Game Boy)

## EINE HANDVOLL SÖLDNER

# Zalor Mercenary

Nach Sport-, Renn-, Denk- und Geschicklichkeitsspielen für das Lynx legen die Epyx-Veteranen Chuck Sommerville und Steve Landrum mit "Zalor Mercenary" nun die langersehnte Vertikalballerei vor. Da sich das Lynx so schön vernetzen läßt, dürfen bis zu acht Spieler gleichzeitig feuern, was die Bordkanonen hergeben. Man steuert einen All-Terrain-Flieger, mit dem man in feindlicher Umgebung ausgesetzt wird, um sein blutiges Handwerk zu verrichten. Mit Doppelschuß-Bordkanone und Smart-Bomb geht's gegen altbekannte Bildschirmfeinde. Neben Ballern, kann man die vereinzelt herumfliegenden Extras (Speed-Up, Shield oder sogar eine Laserkanone für den zweiten Feuerknopf) aufsammeln. Für zerstörte Ziele bekommt man prakticherweise keine Punkte, sondern gleich klingende Weltraumdollars aufs Konto überwiesen. Hat man am Ende eines Levels dann auch den fetten Endgegner überwunden, heißt's erstmal einkaufen. In einer Xenon II-ähnlichen Schlußverkaufssequenz macht man aus dem altbackenen Jagdbomber ein fliegendes Waffenarsenal. Damit sich bei Zalor Mercenary die Spieler nicht ständig in die Quere kommen, wurde die horizontalscrollende Spielfläche auch nach links und rechts gehörig erweitert. Die fünf grafisch vollkommen unterschiedlichen Levels müssen jedoch ohne Continue-Option durchflogen werden. *wi*

Na ja...

Mag sein, daß die Ballerei zu viert einen Heidenspaß macht, als Solopilot hat man jedoch keine Chance. Das Feind- und Geschoßwirrwarr ist schon im ersten Level kaum zu überleben, ab dem zweiten dürfte es nur Sprite-Wissenschaftlern gelingen, das eigene Raumschiff von gegnerischen Fliegern zu unterscheiden. Hat man es dennoch geschafft, den Endgegner kampfunfähig zu schießen, darf man das wild herumtrudelnde Wrack noch einige Zeit mit der Bordkanone verfolgen, bis der Weg in den nächsten Level frei ist. Das verdirbt zumindest mir den Spaß an einem grafisch interessanten Ballerspiel.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 80 Mark

**LYNX** **50%**

Grafik: 61% Sound: 44% Schwierigkeit: mittel

## GHOSTS'N'ZELDA

# Gargoyle's Quest

Wer zu den eifrigen Konsumenten von Japanmodulen für den Game Boy gehört, dem dürfte vor kurzem ein Spiel namens "Makaimura Gaiden" über das Joypad gelaufen sein. Leider behinderte der japanische Bildschirmtext das Weiterkommen gewaltig. Vor kurzem wurde nun die englischsprachige Version in Amerika als "Gargoyle's Quest" veröffentlicht. Es ist die Game-Boy-Variante von Capcoms beliebter "Ghosts'n'Goblins"-Reihe. Zur Abwechslung ergreift Ihr hier die Partei der ehemaligen Gegner: Man kämpft nicht gegen, sondern mit den Goblins. Außerdem wurde aus dem reinen Actionspektakel ein Action-Adventure, das in mancher Hinsicht an das famose "The Legend of Zelda" auf dem NES erinnert. Einerseits wird in Dutzenden von verschiedenen Actionsequenzen (Seitenansicht) Eure Geschicklichkeit gefordert. Das Spielfeld scrollt dabei problemlos in alle Richtungen. Spielerisch besonders wichtig ist Eure kurzzeitige Flugfähigkeit (dank der großen Flügel) und Krabbelgabe (Ihr könnt senkrechte Wände erklimmen). Andererseits plaudert Ihr auf der Oberwelt (Vogelperspektive) mit diversen Personen, untersucht Städte, findet neue Waffen, verbessert die Goblin-Eigenschaften und besorgt Euch zur rechten Zeit ein Paßwort vom jeweiligen Stadtoberhaupt. Gargoyle's Quest wird übrigens im Lauf des Jahres offiziell in Deutschland erscheinen. *mg*

Super!

Die Wartezeit auf den legitimen Zelda-Nachfolger wird mir mit Gargoyle's Quest exquisit verkürzt. Capcom hat ein fantastisches Action-Adventure abgeliefert, das vor allem in den (verdammt schweren, aber immer fairen) Actionsequenzen überzeugt. Das spielerische Potential des Goblins wurde prima ausgeschöpft. Unterstützt wird das Ganze durch wunderschöne Grafik und stilvolle Musik. Auch wenn die Puzzles nicht gerade die komplexesten oder fantasievollsten sind, fesselt dieses Modul wochenlang an den Game Boy. Ein exquisites Spiel, das in Sachen Spielspaß fast an die Zelda-Reihe heranreicht.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 70 Mark

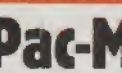
**GAME BOY** **80%**

Grafik: 77% Sound: 70% Schwierigkeit: schwer

POWER TIPS
der totale Durchblick ist sicher!
Der neue einzigartige Sammelordner von POWER PLAY
Heft 5/90
Herausstrennen und sammeln
Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAY-Leser!
Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in extra Neon-Pink! Auf dem Titel signalisiert Trantor höchstpersönlich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ordnung!"
Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis von nur 9,– DM.
Bestell-Gutschein
Ja, ich will ____ Exemplare
des POWER TIPS-Ordners zum Spezialpreis von 9,– DM zuzüglich Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.
Name/Vorname
Straße/Nr.
Telefon
PLZ/Ort
Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an:
Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5
Trägt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an:
Computer Service Ernst Jost,
Markt & Technik Leser Service,
Postfach 14 02 20,
8000 München 5

BICYCLE RACE

# Paperboy




Nachdem die Sega-Programmierer anscheinend vergessen haben, welche technischen Fähigkeiten ihr eigenes 8-Bit-System bietet, hält wenigstens U.S. Gold die Fahne der Master-System-Besitzer hoch. Die Umsetzung des Arcade-Klassikers "Paperboy" ist den Engländern ordentlich gelungen. Zwar ruckl das Scrolling etwas, wenn mehrere Objekte auf dem Bildschirm umherflitzen, doch kommt dies relativ selten vor. Spielerisch hat sich gegenüber dem Original so gut wie nichts geändert. Das Spielprinzip ist halt nicht mehr das Allerfrischeste. Wenn der Zeitungsjunge auf seinem Fahrrad die Nachbarschaft mit Zeitungen versorgt und diese schwungvoll-elegant mit der linken Hand in die Briefkästen schleudert, fühlt man sich gleich ein paar Jahre jünger. Sämtliche Hindernisse (vom Rasenmäher bis zum Skateboard-Rowdie) machen auch dem Sega-Boy das Radeln schwer. In Anbetracht der kürzlich erschienenen Horror-Module von Sega ("Cyber Shinobi", "Gain Ground") gewinnt der spielerisch recht einfache Geschicklichkeitstest Paperboy von Sekunde zu Sekunde. *mg*

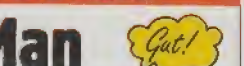
**Der Zeitungsjunge auf seiner morgendlichen Fahrradtour (Master System)**

STECK BRIEF
**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 90 Mark**

| MASTER SYSTEM | | 52% |
|---|---|---|
| Grafik: 53% | Sound: 48% | Schwierigkeit: mittel |

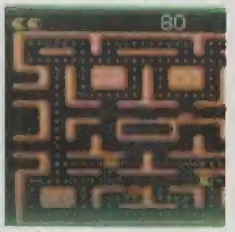
NIMM DOCH DIE PILLE

# Ms. Pac-Man




Ab sofort mampft sich die liebenswerte Naschkatze "Ms. Pac-Man" auch unterwegs durch zahlreiche Labyrinthe. Die Atari-Programmierer haben das mittlerweile antike Arcade-Original pixelgetreu auf das Lynx übertragen. Sogar die niedlichen Zwischensequenzen mit den Haschmich-Abenteuern der Pac-Man-Familie sind vorhanden. Vier verschiedene Labyrinthe werden in diesem Modus geboten. Zusätzlich hat man eine zweite Spielvariante eingebaut. Hier erwarten die gelbe Grinsekugel gleich 21 unterschiedliche Spielfelder. Außerdem erscheint von Zeit zu Zeit ein Blitzsymbol, das sich Ms. Pac-Man schleunigst unter die lackierten Kralfen reißen sollte. Auf Knopfdruck sorgt dieses Extra kurzzeitig für erhöhte Geschwindigkeit.

Trotz des relativ simplen Spielprinzips muß man den Atari-Programmierern ein Kompliment machen, denn sie haben das Spiel absolut fehlerfrei umgesetzt. Alle Pac-Man-Strategen werden nicht nur die intelligente Logik der Geister zu schätzen wissen. Keine Frage, daß Ms. Pac-Man den Anforderungen eines "modernen" Spiels nicht mehr gerecht wird, doch alte Pillenhasen wird diese gelungene Version erfreuen — mich inklusive. *mg*




**Die Geister, die ich rief...**

STECK BRIEF
**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark**

| LYNX | | 60% |
|---|---|---|
| Grafik: 25% | Sound: 26% | Schwierigkeit: mittel |

GIB MIR DIE PEITSCHE

# Indiana Jones

Der gute Indy kommt einfach nicht zu seinem wohlverdienten Ruhestand: Jetzt muß er auch auf dem Master-System den "Temple of Doom" von zahlreichen Unholden befreien. Indy hüpft und klettert von Plattform zu Plattform und läßt dabei die Peitsche sprechen. Da er mit einem happigen Zeitlimit geschlagen ist, tut er gut daran, unterwegs Sanduhren aufzusammeln, die verbrauchte Sekunden sofort zurückbringen.

Unser Archäologe ist nicht umsonst mit sechs Leben und drei Continues ausgerüstet: Bevor er sich in den Plattformlabyrinthen auskennt, segnet er unzählige Male das Zeitliche. Obwohl spielerisch recht schlicht, macht Indiana Jones auf dem Master-System keine schlechte Figur. Besonders, wenn man die in letzter Zeit dürftige technische Qualität der original Sega-Module betrachtet, ist an diesem U.S. Gold-Spiel wenig auszusetzen. Spieler, die gerne Labyrinthe erkunden und Karten zeichnen, kommen auf ihre Kosten. *vw*

**Links oder rechts? Nur ein Weg führt zum Ausgang. (Master-System)**

STECK BRIEF
**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 90 Mark**

| MASTER SYSTEM | | 48% |
|---|---|---|
| Grafik: 60% | Sound: 45% | Schwierigkeit: schwer |

GLIBBER-GANOVEN

# Xenophobe

Die Kette von etwas angestaubten Arcade-Umsetzungen für das Lynx will nicht abreißen. Nun gibt's sogar den wenig erfolgreichen Bally-Midway-Automaten "Xenophobe" (Jahrgang '86) als Lynx-Modul. In dem orbitalen Actionspektakel wurden exakt 23 Raumstationen von glibbrigen Aliens heimgesucht. Ihr spielt den Helden (oder besser Dummkopf?), der es mit den Invasoren aufnimmt. Jede Raumstation setzt sich aus mindestens einer Ebene mit je acht nebeneinander angeordneten Räumen zusammen. Die Zimmer, die als Ganzes auf dem Bildschirm zu bewundern sind (Seitenansicht), sind durch Schiebetüren getrennt. Ihr schießt, springt und krabbelt durch die Gegend, immer auf der Suche nach Extras (fünf verschiedene Waffen) und hinterlistigen Aliens. Leider haben die Atari-Programmierer ihr Talent (die Umsetzung hält sich pixelgenau ans Original) an einen nur mittelprächtigen Spielautomaten verschwendet. Xenophobe weist zwar keine gröberen Mängel auf, aber die große spielerische Erleuchtung ist er bei weitem nicht. Das Programm gewinnt deutlich an Fahrt, wenn mehrere Personen zusammen antreten. *mg*

**Zuerst schießen, dann fragen**

STECK BRIEF
**Genre: Action**
**Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 80 Mark**

| LYNX | | 56% |
|---|---|---|
| Grafik: 57% | Sound: 52% | Schwierigkeit: mittel |

# WAS SONST...

*...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!*

*Das neueste Heft gratis zum reinschauen und überzeugen*

*Tips&Tricks, die begeistern*

*Grafik und Animation für Profis*

*Top - Listings*

*Aktuellste Nachrichten aus der AMIGA-Scene*

*Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar*

## AMIGA TESTGUTSCHEIN

☒ JA, senden Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. [illegible]

Name, Vorname _____ Straße, Hausnummer _____ 04/AC 10 12

PLZ, Ort _____

Ich bezahle das Abonnement: ☐ vierteljährlich (19,75DM) ☐ halbjährlich (39,50DM) ☐ jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift _____ 2. Unterschrift _____

**Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.**

***Widerrufsgarantie:* Sie können Ihre Bestellung durch kurze Mitteilung an die Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Rechtzeitige Absendung genügt.**

## SCHRECKEN DER VORSTADT

# Paperboy

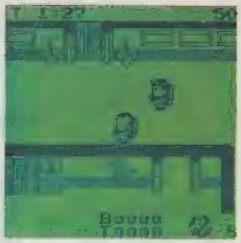



Paperboy ist ein Rowdy ganz nach dem Geschmack des Jugendrichters: Mit BMX-Rad und fettem Paket Tageszeitungen macht er täglich die Nachbarschaft unsicher. Wer brav abonniert hat, ist vor seinen Schandtaten relativ sicher; mit etwas Glück trifft Paperboy den roten "Sun"-Briefkasten. Wenn nicht oder falls im Zeitungshagel sogar eine Scheibe, der Zweitwagen der Ehefrau oder ein spielendes Kleinkind zu Bruch geht, wird "The Sun" fristlos abbestellt. Für Vandalismus gegen Nicht-Abonnenten gibt's Punkte, wird jedoch auch der letzte Sun-Freund vergrault, verliert Paperboy den Job. Alle drei schräg nach oben scrollenden Straßen (Easy Str., Middle Rd. und Hard Way) sowie der BMX-Kurs, auf dem um Bonuspunkte geradelt wird, finden sich in der grafisch hübschen Lynx-Version des Klassikers wieder. Wenn man davon absieht, daß man nach dem Exitus oft direkt vor dem nächsten tödlichen Hindernis wieder "erwacht", kann man die Operation "Paperboy auf Lynx" durchaus als gelungen betrachten. Schade jedoch, daß einige Details auf dem kleinen Monitor nur schwer zu erkennen sind. *wi*

**Ein Vorgarten wird zur Altpapier-Sammelstelle (Lynx)**

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark**

| LYNX | 56% |
|---|---|
| Grafik: 56% | Sound: 35% |
| Schwierigkeit: mittel | |

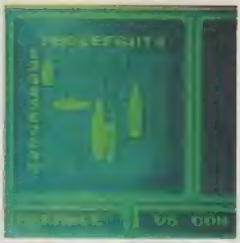


## Ghostbusters II

Der Game-Boy-Einstand der "Ghostbusters" wurde brandneu programmiert. Ihr steuert ein Geisterjägerpärchen durch mehrere Stockwerke, in denen jeweils eine bestimmte Anzahl von Monstern erlegt werden muß. Mit je einem Feuerknopf bedient man einen Geisterfesthalt- und einen Spukwegschlürf-Strahler. Auf Dauer macht das eintönige Gespenstervernaschen nicht allzuviel Spaß. Wenn der Bildschirm scrollt, hat man außerdem Schwierigkeiten, bei der Grafik die Übersicht zu behalten. *hl*

**Genre: Action**
**Hersteller: HAL**
**Zirka-Preis: 60 Mark**

| GAME BOY | 40% |
|---|---|
| Grafik: 52% | Sound: 68% |
| Schwierigkeit: mittel | |

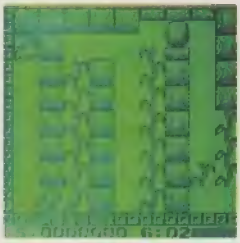


## Radar Mission

Das klassische Religionsstundenspiel "Schiffchen versenken" gibt's jetzt auch für den Game Boy. Das Minispielprinzip wurde etwas aufgebohrt: Es gibt ein paar nette grafische Gags und einen Zweispielermodus, aber der Spielwert bleibt auf Dauer fragwürdig. Im zweiten Teil Spiel steuert man ein U-Boot, das verzweifelt versucht, gegnerische Schiffe zu versenken, bevor die eigene Flotte zu den Fischen geschickt wird: auch dieses Spiel ist nicht sonderlich gehaltvoll. Nett, aber nicht berühmt. *al*

**Genre: Strategie/Action**
**Hersteller: Nintendo**
**Zirka-Preis: 60 Mark**

| GAME BOY | 45% |
|---|---|
| Grafik: 56% | Sound: 66% |
| Schwierigkeit: einstellbar | |



## Godzilla

Nein, hier wartet kein "Rampage"-Verschnitt, sondern ein äußerst putziges Geschicklichkeitsspiel mit Grübeleinschlag. In 64 Levels muß Godzilla mit seiner Giganto-Faust Steine zermalmen, dann erscheint ein Ausgang. Natürlich heften sich Gegenspieler an seine Fersen, denen er dezent eins auf die Nase klopfen kann, um sie für einen Moment loszuwerden. Die ersten Levels löst man im Schlaf, in höheren braucht man schon Hirnschmalz, um weiterzukommen. Niedlich, aber kein Hit. *al*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Toho**
**Zirka-Preis: 60 Mark**

| GAME BOY | 57% |
|---|---|
| Grafik: 40% | Sound: 56% |
| Schwierigkeit: leicht | |

## Spiderman

Falls Ihr Euch an "Batman" satt gespielt habt und Schildkröten Eurer Ansicht nach eher in die Suppe, denn in den Game Boy gehören, dürft Ihr es jetzt mit "Spiderman" versuchen. Abwechselnd gibt's horizontalscrollende Prügellevels und vertikale Gebäudekletterei-en. Als Endgegner müssen Bösewichte wie Hobgoblin und Dr. Octopus herhalten. Ihre Helfershelfer könnt Ihr mit Euren Web-Lianen umgehen. Spiderman ist halbwegs spielbar, doch kaum interessanter als Muttis Wäschespinne. *wi*

**Genre: Action**
**Hersteller: Ljn**
**Zirka-Preis: 50 Mark**

| GAME BOY | 42% |
|---|---|
| Grafik: 57% | Sound: 55% |
| Schwierigkeit: mittel | |

## Twin-Bee

Konamis Ballerspiel "Twin Bee" bietet mindestens fünf Levels (vier davon sind frei anwählbar) und scrollt konstant von oben nach unten. Trifft man eine vorbeischwebende Wolke, erscheint meist eine Glocke, die ihre Farbe (übrigens etwas schwer zu erkennen) nach jedem Treffer ändert. Je nach Farbe beschwert sie bei Berührung ein anderes Extra. Twin-Bee spielt sich ganz ordentlich, kommt aber nicht annähernd an "Nemesis" oder "Solar Striker" heran — trotz gutem Zwei-Spieler-Modus. *mg*

**Genre: Action**
**Hersteller: Konami**
**Zirka-Preis: 60 Mark**

| GAME BOY | 59% |
|---|---|
| Grafik: 58% | Sound: 53% |
| Schwierigkeit: mittel | |

## Palamedes

Mit einem Würfel (Ziffern 1 bis 6 können angezeigt werden) müssen von oben herabfallende Reihen aus identischen Würfeln abgebaut werden. Trifft Euer Würfel einen "feindlichen" Würfel, und zeigen beide dieselbe Zahl an, verschwindet der "Angreifer". Baut man Würfelkolonnen in bestimmten Reihenfolgen ab, gibt's Extras. Nach anfänglicher Verwirrung entpuppt sich "Palamedes" als eigenständiges, gutes Geschicklichkeitsspiel, das mit Taktik und flinken Fingern zu meistern ist. *mg*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Hot-B**
**Zirka-Preis: 60 Mark**

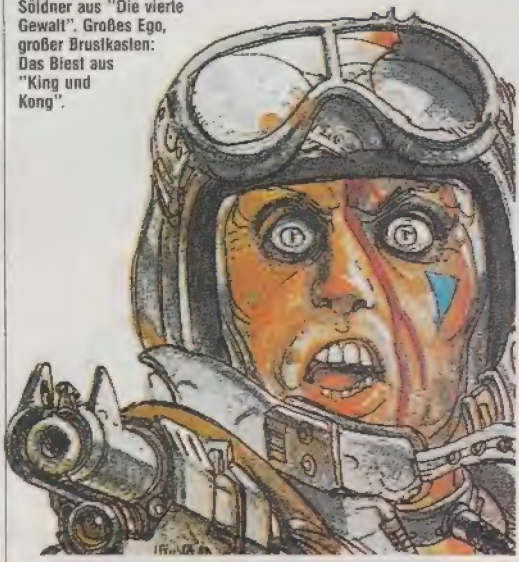
| GAME BOY | 71% |
|---|---|
| Grafik: 25% | Sound: 41% |
| Schwierigkeit: einstellbar | |

# Comic NEWS

Auf dem Planeten Nebula Alpha wütet seit Jahrhunderten der Krieg. Niemand weiß genau, wer ihn begonnen hat. Sicher ist jedoch, daß sich in diesem Konflikt, der eigentlich nur von den Bewohnern des Planeten Krommiun ausgeführt wurde, vor 160 Jahren die Menschheit einmischte. Das führte statt eines Friedensplans zu noch größeren Komplikationen. Eine Gruppe Militärs versucht nun, aus vier Frauen eine Art Supergehirn zu basteln, mit dem sie den Krieg auf Nebula Alpha ein für allemal für sich entscheiden können.

Hier setzt das Album **Die vierte Gewalt** des spanischen Künstlers **Juan Gimenez** ein. In schaurig-schönen Bildern zeichnet Gimenez das Bild einer skrupellosen Machtmaschine, die Menschen wie Treibstoff verbraucht. Dieser SF-Comic erscheint in der Reihe "Seherlebnisse" in der **Ehapa-Comic-Collection**. Die perfekten Zeichnungen des hierzulande bislang nur wenig bekannten Gimenez rechtfertigen diese Auszeichnung, aus der Geschichte hätte man jedoch mehr machen können.

In einem Reservat in Afrika leben die Hauptfiguren der komischen Abenteuer von **King und Kong**, die von **comicplus+** produziert werden. Der neue Band **Dschungel in Nöten** beginnt mit einem Flugzeugabsturz. Während sich der kleine Junge King um den verletzten Piloten kümmert, wird der Gorilla Kong von einem Hund gebissen. Was zunächst wie eine harmlose Fleischwunde aussieht, entpuppt sich als Bedrohung für alle Bewohner des Dschungels. Der Hund hatte nämlich die Tollwut und die beiden Elfenbeinjäger tun alles, um zu verhindern, daß das Gegengift rechtzeitig ankommt.



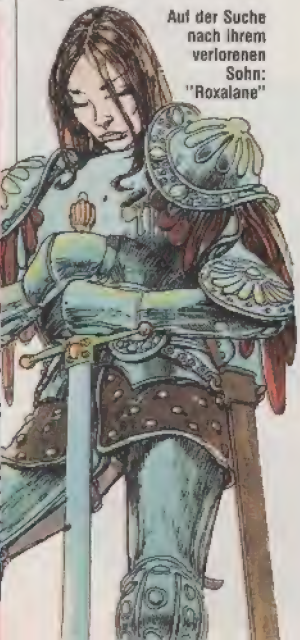
Große Augen, große Knarre: Der Söldner aus "Die vierte Gewalt". Großes Ego, großer Brustkasten: Das Biest aus "King und Kong".

Ein Klassiker der Funnies, der lustigen Comics, sind sicher die Abenteuer von **Spirou und Fantasio**. Unter dem Altmeister **Franquin** entstanden die bekanntesten Geschichten dieser Reihe, darunter auch die Erlebnisse mit dem **Marsipulami** im Urwald von Palumbien.

Doch alle Großen waren einmal klein, auch unser Freund Spirou. Wie war das wohl, als er noch ein kleiner Junge war? Diese Fragen beantworten **Tome** und **Janry** in **Bleib auf dem Teppich, Spirou**, erschienen im **Carlsen Verlag**. In diesem Band erinnert sich der Held an die vielen Streiche, mit denen er und seine Freunde sich vergnügt haben, und dann gibt es natürlich auch noch die Sache mit den Mädchen...

Ein Seherlebnis ist sicher auch die Heldin der neuen Fantasy-Serie **Roxalane**, die bei **Arboris** verlegt wird. Die Witwe des ermordeten Herrschers von Melissander macht sich mit weiblicher Offenherzigkeit auf die Suche nach ihrem Sohn. Unterstützt wird sie dabei von dem Zauberer Zack, dessen Methoden fraglos als unkonventionell bezeichnet werden können.

Mit Roxalane gelang dem Duo **Pavlovic/Galliano** eine freche Mischung aus Fantasy und Horror, aus Spannung, Witz und einer Spur Erotik, die es in diesem Genre viel zu selten gibt. *al*



Auf der Suche nach ihrem verlorenen Sohn: "Roxalane"

# SCHARFE KURVEN

## zu gewinnen

Noch bevor Ihr mit "Hard Drivin' II" wilde Runden auf Eurem Computer dreht, verlost *POWER PLAY* drei rasante Ferraris F-40, mit denen man schon mal üben kann. Da wir mit den echten PS-Giganten nicht dienen können, haben wir Modellflitzer aufgetrieben (immerhin Maßstab 1:18). Eine Testfahrt bewies: Diese "Rennsemmeln" verschrecken exzellent Nachbars Katze, kurven sicher um den heimischen Eßtisch und hängen garantiert Papis neuen BMW ab (allerdings nur bis zur Garageneinfahrt). Der Spritverbrauch hält sich in Grenzen, wenn man Nickel-Cadmium-Akkus verwendet, was man ohnehin wegen der Umwelt zuliebe tun sollte. Ein letzter (nicht ernst gemeinter) Anwendungstip: Man kann prima Jagd auf den Hamster des kleinen Bruders machen. Drei Modelle der Firma Nikko könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr folgende Fragen richtig beantwortet.

1. Wie heißt der Programmierer der Computerversionen von "Hard Drivin'" und "Hard Drivin' II"?

2. Wie nennt sich der Supercomputergegner, gegen den der fortgeschrittene Spieler in "Hard Drivin'" antritt?

3. Wie heißen die beiden Strecken, die man in "Hard Drivin'" fahren kann?

Gestiftet werden die Geräte vom Distributor Bomico, der "Hard Drivin' II" vertreiben wird und der Software-Firma Domark. Einsendeschluß ist der 15. Februar 1991, der Rechtsweg ist (wie immer bei solchen rasanten Anlässen) ausgeschlossen. *al*

SEGA

MEGA DRIVE

# ATEMBERAUBENDE SPIELHALLEN-TECHNIK – JETZT FÜR ZU HAUSE

Endlich ist es soweit. Das MEGA DRIVE, die erste Videospiel-Konsole der Welt auf 16-BIT Basis, verfügt in komprimierter Form über so manche, bis heute nur aus der Spielhalle bekannte Spielerei, die Usern weltweit den nötigen Schlaf verkürzen wird. Das mit zwei Prozessoren (68000er/8 MHz und Z 80/4 MHz), sprich der Originaltechnik der Spielhallen-Maschinen, gesteuerte MEGA DRIVE gibt es incl. deutschsprachiger Anleitung und dem Action-Spiel „Altered Beast".

Die neue, lobenswert gestylte Arcade-Konsole wartet mit beispiellosem Zehn-Kanal-Stereo-Sound auf, der erstmals auch über Kopfhörer mit autonom steuerbarem Volume-Regler zu genießen ist.

Nicht weniger beeindruckend sind Graphik und Farben. Bei einer Auflösung von 320 x 244 Pixeln verfügt die MEGA-Maschine über 2048 Hardware-Sprites mit einer Größe von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixeln. Bei dem fast schon übertrieben großen Repertoire an Farben (512) bleibt bei solcher Auflösung Computer-Artworkern kaum eine Variante vorenthalten.

SEGA Vertrieb Deutschland · VIRGIN GAMES GMBH · Eiffestr. 398 · 2000 Hamburg 26 · Tel. 040/25 15 36-0

Österreich: IMPULS GMBH · Feldgasse 14 · A-1080 Wien · Tel. 02 22/48 65 07 Schweiz: Videophon AG · Bahnhofplatz 9 · CH-6341 Baar · Tel. 042/33 22 88

# Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team – bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Arnold, Volker und Heinrich – kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos hervorragen, empfehlenswert sind, durchschnittlich oder mangelhaft sind, hängt sehr stark davon, was die Redaktoren gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen stehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf Qualitätsstufen ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

## Traveling Wilburys: Vol. 3

Hinter den Traveling Wilburys stekken die vier Rock-Veteranen Jeff Lynne, Bob Dylan, George Harrison und Tom Petty. Denen macht's hörbar Spaß, im Promi-Team so richtig schönen Pop und Rock'n Roll zu fabrizieren. Perfekte Unterhaltung mit kurzweiligen Arrangements und tödlich eingängigen Melodien wird geboten. Das gestandene Quartett versteht eben sein Handwerk. Der letzte Track ist der beste: Beim "Wilbury Twist" wippt jeder mit. *hl*

**Warner Bros. 7599-25324-2**
**36:12 Minuten / 11 Tracks**
***POWER-WERTUNG:***
**hervorragend**

COMPACT DISC

## Beautiful South: Choke

Geistreiche Tempowechsel, intelligente Texte, verspielte Arrangements und diverse Jazz-Anleihen machen "Choke", das Zweitlingswerk von Beautiful South, zu einem anspruchsvollen, aber teilweise auch recht langweiligem Pop-Album. Im Kielwasser der spritzigen Single "A little Time" dümpeln einiges an Füllmaterial. Das Reinhören lohnt sich dennoch, denn bei all der Synthi-Dutzendware muß man für so eine CD richtig dankbar sein. *hl*

**Metronome 828 236-2**
**41:24 Minuten / 12 Tracks**
***POWER-WERTUNG:***
**durchschnittlich**

COMPACT DISC

## Sally Natasha Oldfield: Natasha

Während sich Bruderherz Mike Oldfield auf seiner letzten CD "Amorok" in duffusen Urwaldrhythmen verloren hat, pflegt Miss Oldfield die eigene Sangeskunst. Unter den zehn Eigenkompositionen befindet sich zwar wenig Hitparaden-taugliches, dafür brilliert die Dame mit ihrer Stimme. Gerade die Kombination aus ruhigen Melodien und rhythmischer, manchmal fast dominierender Begleitmusik verleiht der Platte einen besonderen Charme. *mg*

**CBS 467409 2**
**44:17 Minuten / 10 Tracks**
***POWER-WERTUNG:***
**durchschnittlich**

COMPACT DISC

## Steve Winwood: Refugees of the Heart

Das klingt ja ganz nett, was Steve Winwood Neues angerichtet hat, aber Ohrwürmer und packende Titel wie "Every Day" sind auf seinem aktuellen Album viel zu rar. Vor allem die ruhigen Nummern plätschern derart einfallslos vor sich hin, daß Tiefschlafgefahr droht. Die Hälfte der acht Tracks kann man als wenig inspiriertes Routinegedudel abhaken. "Refugees of the Heart" läßt bevorzugt im Hintergrund laufen. *hl*

**Virgin CDV 2650**
**47:53 Minuten / 8 Tracks**
**POWER-WERTUNG:**
**durchschnittlich**

COMPACT DISC

## Nelson: After the Rain

Erste Single, erster Nr. 1-Hit in den USA: Den Nachwuchsrockern von Nelson ist mit "Love and Affection" ein Mainstream-Kleinod gelungen, das die anderen Tracks ihres Debütalbums etwas in den Schatten stellt. Neben einigen Dutzendware-Titeln rocken die Burschen mitunter sehr ordentlich drauflos; das Titelstück sowie die Bombast-Ballade "Only Time will tell" drängen sich als zukünftige Hitsingles auf. Eine solide CD für Fans von US-Rock. *hl*

**DGC 7599-24290-2**
**45:27 Minuten / 10 Tracks**
***POWER-WERTUNG:***
**durchschnittlich**

COMPACT DISC

## Whitney Houston: I'm your Baby tonight

Außen steht Houston drauf, drin ist Disco-Dumpfsinn der trüben Art. Die Image-Korrektur hat fatale Folgen: Whitney-Darling macht in zerrissene Jeans und Möchtegern-Abdul-Appeal. Wo man einer Paula Abdul die professionellen Dancefloor-Nummern abnimmt, verlieren sich die Uff-Da-Da-Songs einer Whitney Houston im musikalischer Trostlosigkeit. Das hat diese wunderschöne Stimme nicht verdient. *mg*

**Arista 261 039**
**53:06 Minuten / 11 Tracks**
***POWER-WERTUNG:***
**für Fans**

VIDEOFILM

## Lords of the Deep

Man glaubt es kaum, daß so etwas noch gedreht wird! Hier ein Versuch, die unsägliche Story zusammenzufassen (mit Angabe der "Quellenverweise" — gut geklaut ist halb verloren): Auf der Unterwasserstation "Neptun" ("Abyss") findet die Wissenschaftlerin Claire einen merkwürdigen Glibber ("The Blob", "Deep Star Six"). Der Glibber krallt sich prompt den nächsten Taucher ("Alien"), der ein paar kaputtgegangene Kabel raparieren soll. Der Tote mit dem Glibber wird an Bord gebracht (immer noch "Alien"), mutiert ein wenig ("Deep Star Six") und entpuppt sich als außerirdischer Rochen ("Abyss"). Der Boß der Tauchstation mag den Rochen nicht, Claire mag den Rochen sehr. Dann bringt der Boß auf Geheiß seines Bosses drei Besatzungsmitglieder um (man frage nicht nach Logik!). Der Rochen hat sich inzwischen in die Kanalisation verdrückt ("Aliens") — dort bleibt er auch. Bevor ein unmotiviertes Seebeben Ruhe in die Angelegenheit bringt, schafft Claire ihren Freund zu den Aliens, die es sich in einer Unterwasserstadt gemütlich gemacht haben und die Menschheit vor einer ökologischen Katastrophe bewahren wollen.

In der Geschichte wimmelt es von unlogischen Handlungen. Da hilft einer der gestolperten Hauptdarstellerin auf (sehr höflich), obwohl gut sichtbar ein Alien im Zimmer steht (sehr doof). Die Hauptdarstellerin entzückt dadurch, daß sie einen Gesichtsausdruck für all ihre Emotionen zur Verfügung hat. Das leicht debile Grinsen wird nur durch die Variation "Mund offen, Mund geschlossen" bereichert (Auch der Rest der Mannschaft käme durch keine Schauspielprüfung). Ein "B-Film" mit C-Effekten, D-Schauspielern und einem E-Drehbuch. Dilletanten Olé! *al*

***Regie:*** **Mary Ann Fisher**
***Produzent:*** **Roger Corman**
***Drehbuch:*** **Howard R. Choen, Daryl Haney**
***Hauptdarsteller:*** **Bradford Dillman, Priscilla Barnes, Daryl Haney**
***Laufzeit:*** **74 Minuten**
***FSK-Freigabe:*** **ab 16 Jahren**
***Video-Anbieter:*** **MGM/UA**
***POWER-WERTUNG:***
**mangelhaft**

VIDEOFILM

## Johnny Handsome

Der Pfad der Tugend ist ganz schön schmal. Das muß auch Kneipenwirt Mickey feststellen, der Kredithaien eine Menge Geld schuldet. Als er keinen Ausweg mehr sieht, trifft er sich mit seinem alten Freund Johnny, seines Zeichens Spezialist für ausgeklügelte Raubüberfälle. Wer sich Johnny als übercoolen Verbrecher-Smartie vorstellt oder an ein Gauner-Rauhbein denkt, der liegt ausnahmsweise falsch. Johnny leidet seit seiner Geburt an schrecklichen Entstellungen seines Gesichtes und lebt demzufolge wie ein Aussätziger. Sein Geist ist allerdings voll auf der Höhe und so entwirft er einen Plan, wie man ein Juweliergeschäft um etliche Millionen erleichtern könnte. Da mehr als zwei Personen für den Überfall gebraucht werden, sind Rafe und Sunny mit von der Partie. Die beiden machen allerdings eine eigene Rechnung auf und legen Mickey während des Raubes um. Johnny landet im Gefängnis, das für ihn zur Qual wird. Einerseits hänselt man ihn wegen seines Äußeren, andererseits wollen ihn Rafe und Sunny "zur Sicherheit" umbringen lassen. Bei einem Attentat wird Johnny lebensgefährlich verletzt. Man erklärt ihn öffentlich für tot, rettet ihm nach etlichen Operationen aber das Leben und — Wunder der Wissenschaft — verschafft ihm ein neues Gesicht und eine neue Identität. Kaum ist er frei und geheilt, eröffnet Johnny die Jagd auf die Verräter.

In dem handfesten Action-Streifen "Johnny Handsome" spielen Hollywood-Flegel Mickey Rourke (Johnny) und die "Sea of Love"-geprüfte Schönheit Ellen Barkin (Sunny) die Hauptrollen. Beide verstehen ihr Fach gekonnt und glänzen in dem wenig zimperlichen Film. Sie sorgen für die nötige Ausstrahlung, die die Handlung selten bietet. Alles in allem unterhaltsame 90 Minuten. *mg*

***Regie:*** **Walter Hill**
***Produzent:*** **Charles Roven**
***Drehbuch:*** **Ken Friedman**
***Hauptdarsteller:***
**Mickey Rourke, Ellen Barkin**
***Laufzeit:*** **90 Minuten**
***FSK-Freigabe:*** **ab 18 Jahren**
***Video-Anbieter:*** **Ufa**
***POWER-WERTUNG:***
***durchschnittlich***

BUCH

## Der Zauberhut

Ank-Morpok ist keine Stadt wie jede andere: Ank-Morpok liegt auf der Scheibenwelt. Die Scheibenwelt ist flach und wird von vier rosa Elefanten getragen, die wiederum auf dem Rücken einer interstellaren Schildkröte balancieren. Die theoretische Wahrscheinlichkeit für ein solches astronomisches Unding ist zwar unendlich klein, aber da das Universum unendlich groß ist: nun, warum eigentlich nicht. In Ankh-Morpok ist der Teufel los oder genauer gesagt, die Zauberer. Die Wahl zum Großkanzler der Zauberzunft steht an, doch leider hat sich das wichtigste Utensil der Krönungsfeier, der Hut des Großkanzlers, verdünnisiert und will, auf Teufel komm raus, nicht wieder auftauchen. Rincewind, der einziger Magier der Scheibenwelt, der sogar zum Licht machen zu blöd ist, macht sich auf die Suche nach der aufmüpfigen Kopfbedeckung. Zusammen mit "Truhe", einem multidimensionalen, äußerst mißmutigem Möbelstück aus intelligentem Birnbaumholz, einem fliegenden Teppich, einer unpünktlichen Wunderlampe und einer Meisterdiebin, die am liebsten Friseuse werden möchte, stolpert er von einem furiosen Abenteuer in das nächste. Damit die Suche nicht zu glatt verläuft, wirken außerdem mit: Gevatter Tod, die vier Reiter der Apokalypse, ein Orang-Utan, Eisriesen, Götter, ein Kalif und sein Harem, Diebe, Meuchelmörder, leichte Damen, Trolle und Bananen.

"Der Zauberhut" des englischen Autors Terry Pratchett ist einfach umwerfend und bietet jedem Fantasy-Freund ein Lachmuskel-strapazierendes Lesevergnügen. Ein Spaß, den man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte.

Wenn Ihr auf den Geschmack gekommen seit, dann solltet Ihr Euch unbedingt auch die anderen Bände aus dem Scheibenwelt-Zyklus zulegen. Im Heyne Verlag sind schon eine ganze Reihe von Terry Pratchetts Büchern in einer vorzüglichen deutschen Übersetzung, erschienen. *vw*

***ISBN:*** **3-453-04300-6**
***Autor:*** **Terry Pratchett**
***Verlag:*** **Heyne**
***Preis:*** **9,80 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**hervorragend**

BUCH

## Gödel, Zappa, Rock'n'Roll

Der Amerikaner Rudy Rucker plündert mit seinem Roman über die Reise einer Gruppe ausgeflippter Naturwissenschaftler in das Innere eines Riesencomputers populärwissenschaftliche Literatur, er streift Huxleys "Brave New World" und nimmt Gibsons "Cyperpunk"-Zyklus vorweg: Das Paradox Mensch klinkt sich in die Maschine ein, hackt, manipuliert und zerstört. *wi*

***ISBN:*** **3-596-28713-8**
***Autor:*** **Rudy Rucker**
***Verlag:*** **Fischer**
***Preis:*** **14,80 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

BUCH

## Der Feind — Mein Verbündeter

Captain James T. Kirk schließt einen Feindespakt: Zusammen mit einer romulanischen Raumschiffkommandantin bricht er auf, um rücksichtslosen Gen-Manipulanten das Handwerk zu legen. Leider hat die Autorin Diane Duane einen Hang zum Labern. Will man nach den ersten einhundert Seiten kaum noch weiterlesen, gewinnt die Geschichte in den letzten zwei Dritteln deutlich an Rasanz. *mg*

***ISBN:*** **3-453-03125-3**
***Autor:*** **Diane Duane**
***Verlag:*** **Heyne**
***Preis:*** **9,80 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

◀ Abflug: Bei "Shadow Dancer" wird ein Flughafen kurz und klein geschossen

▲ Antwort: Der Drachenschwerpunkt läßt keine Fragen offen

·3·

**erscheint am**

**15. Februar 1991**

▲ Auswahl: Wir stellen die besten Spiele für den Game Boy vor

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir die langerwartete Auflösung unseres **Superquiz: der beste Spielekenner** aus den *POWER PLAY*s 3/90 bis 5/90. Außerdem fühlen wir allen uns bekannten Drachen auf den Zahn: Man glaubt gar nicht, wie viele unterschiedliche Feuerspucker in all den Spielen herumfauchen. Wie immer werden in dem prall gefüllten Testteil sämtliche Spieleneuheiten unter die Lupe genommen. Besonders gespannt darf man auf Domarks rasantes **Hard Drivin' II** sein. Auf der Modulseite erwarten wir u.a. **Shadow Dancer** (Mega Drive), **Thunder Blade** (PC-Engine) und **Super Off Road** (NES). Außerdem findet Ihr einen Sonderteil über den Game Boy: Wir stellen die besten Spiele und neues Zubehör vor.

Professionell...!

# CRASH COURSE™

...sind nicht nur die Stunts mit denen Spectrum Holobyte neue Maßstäbe bei den Rennsimulationen setzt. Crash Course bietet wesentlich mehr: 5 fertige Kurse mit allem drum und dran, die Möglichkeit eigene Strecken nach Wunsch zu konstruieren, Vogelperspektive und Überblick über den gesamten Kurs, Zoom und Wieder- holungsfunktion, Pausen- und Einzelbildschaltung, 3 D-Grafik und realistisches Fahrzeugverhalten. Was will man mehr?

Starten Sie doch einfach mit MS/PC-DOS oder Kompatiblen!

**Spectrum HoloByte™**
Mirrorsoft

United Software
Das relevante Programm

Battle
COMMAND
Battle
Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.
ocean